Thomas Karlsson
QABALAH, QLIPHOTH
AND
GOETIC MAGIC

Traducción de Isabelle Atsis

PREFACIO

L

as concepciones que observan a la magia, los altos poderes, los dioses y cómo contactar con ellos son casi tan viejas como la humanidad en sí misma. Las primeras civilizaciones fueron creadas cuando los estados civiles se alzaron hace más de 500 años. La estructura de las altas culturas fueron apartadas de las teocracias y primordialmente gobernadas por sacerdotes o gobernantes que clamaban ser divinos o dioses reencarnados.

El lenguaje escrito, las mitologías de la antigüedad, astrología, religiones mundiales, la fundación de la Qabalah y la ciencia fueron establecidas. Muchos de los pensamientos de la época pueden ser encontrados en el ocultismo contemporáneo y en las concepciones religiosas actuales.

Los lenguajes escritos quisieron tener un impacto tremendo en la magia, al menos desde que es cercano a imposible memorizar los rituales avanzados y tradiciones en su correcta manera. Hasta ahora, las formas eruditas o altas de la magia emergieron diferenciadas en su estructura de la pagana o baja magia , como es ocasionalmente llamada. La magia pagana está mayormente interesada en incrementar la "cosecha", protección personal, curación de enfermedades, haciéndole a uno el ganado fácil, etc. Intelectualmente está basada en el lenguaje simbólico que descansa en la premisa de que cada símbolo está asociado con una fuerza que tiene potencia mágica en la forma de un sistema jerárquico. Algunos símbolos son superiores a otros, y son consecuentemente más poderosos. Ciertos símbolos corresponden a otros símbolos. Es del todo irrelevante si el mago cree en esto o no. La magia tiende a ser efectiva si está conducida de la manera correcta. Relativamente, si se ven los símbolos como los que pueden ser encontrados en la Wicca actual, es categóricamente incompatible con el mentalidad de tiempos pasados, ambos en más altas o más bajas formas de magia.

Los eruditos o la Alta Magia tiene , por lejos, mayores ambiciones que la magia pagana. Los ocultistas han en todos los tiempos buscado tesoros , riquezas, reinos, sabiduría e incluso la

posibilidad de convertirse en dioses , a través de la Alta Magia. Los rituales de los viejos libros de magia erudita de las Artes Negras son, a diferencia de la tradición pagana, muy avanzados y siempre contienen conjuraciones de demonios. Subsecuentemente al renacimiento ocultista del siglo XIX, la magia erudita fue un mix de la magia común operativa y la magia adivinatoria. La magia ordinaria con las muñecas de cera, que tendían a causar daño a un enemigo, fueron combinadas con la magia adivinatoria para ganar contacto con el demonio que, con suerte, asistiría al mago en recompensa por su voluntad.

Con la llegada de ocultistas como S.L. MacGregor Mathers, Aleister Crowley y Dion Fortune , una nueva mirada a la magia nació. Se puso más concentración a los aspectos mentales y meditativos.

Fueron hechos intentos para contactar altos poderes y otros mundos usando la meditación, el trance, rituales y otras técnicas. El mayor problema con esta forma de magia es que incluso sus más prominentes practicantes y habladores fueron descreídos ya sea por puras fantasías o seres sobrenaturales. La magia contemporánea tal como es practicada, como por ejemplo, en Dragon Rouge puede ser referida como una forma de magia adivinatoria. Auxiliada por diferentes técnicas, primordialmente en la forma de visualizaciones en combinación con rituales, el mago actual intenta entrar en otros ("astral") mundos y contactar altas deidades, espíritus y demonios. La Qabalah fue, además, una gran fuente de inspiración que constituyó la fundación del sistema mágico y la imagen mundial de la Golden Dawn. Durante el renacentismo, los místicos ya habían usado la Qabalah y el trance meditativo para dejar el cuerpo y entrar en lo divino, algo que puede ser visto como el hecho precursor de los sistemas mágicos contemporáneos.

El ocultismo es una fusión de teología, astrología, ciencia y alquimia. Aparece hace tanto como la antigüedad misma y expresa el deseo por explorar lo desconocido, encontrando la verdad y rompiendo límites. Los ocultistas viajaron fuera de las religiones establecidas y la ciencia, luchando por encontrar los secretos divinos. El ocultismo siempre fue ecléctico. Las ideas y la inspiración fueron encontradas en distintos sistemas mitológicos, y se ha intentado unirlos y crear una síntesis. Un ejemplo es la Qabalah con sus ideas , su mirada sobre los aspectos de Dios y la naturaleza de Dios. Juntos con el sistema numerológico, tuvieron una gran influencia en el misticismo cristiano y el ocultismo occidental. La Qabalah siempre fue de gran controversia. La famosa (o infame) *Clavicula Salomonis, la Llave de Solomón,* fueron censuradas por el inquisidor Nikolaus Eymerich durante el siglo XIV.

No hay alguna duda de que el libro fue usado para propósitos ilícitos. Un grupo de conspiradores usaron las *Llaves de Solomón* en un intento de asesinato del papa URBAN VIII . A pesar de severos intentos , fallaron y ningún demonio apareció. Uno de los conspiradores se asustó, dejó el grupo y traicionó a sus antiguos compañeros .

Hoy es comúnmente creido que el ocultismo florece en las sociedades secretas, en mayor o menor cantidad. Las más famosas en Suecia son sin duda la Golden Dawn, Ordo Templi Orientis (O.T.O) y la Dragon Rouge. Es de facto un, relativamente, nuevo fenómeno que tuvo su fundación en las logias de la Francmasonería , que emergieron durante el siglo XVIII, algo que fue particularmente causado por los Jacobitas en exilio (como un dato curioso, podemos mencionar que Mathers fue, además de haber vivido en el siglo equivocado, un Jacobita devoto). Previo al siglo XVIII , fueron predominantes los místicos solitarios que eran ocultistas y en su mayoría eran pensadores libres eclesiásticos que se arriesgaban a ser juzgados como herejes, especialmente después de las reformas de la iglesia que se iniciaron durante el siglo XI. Otros eran científicos, místicos y alquimistas como Paracelsus, John Dee y, no para menos, el sueco Johannes Bureus.

Qabalah, Qlipoth y Magia Goetia por Thomas Karlsson deja al lector con una genuina imagen de como la Qabalah judeocristiana es percibida en el mundo contemporáneo, esotérico y conceptualizado por encima de todas las pertenecientes a la Magia Goetia , y los oscuros aspectos de lo divino. El libro no es estrictamente un trabajo académico, sino un texto esotérico. Qabalah, Qlipoth y Magia Goetia es una combinación de ciencia y la búsqueda por el conocimiento esotérico en el verdadero espíritu ocultista, ambición y tradición. El libro también contiene prácticas mágicas y descripciones de experiencias individuales en lo sobrenatural.

El libro es, sobre todo, una gema para los interesados en la Qabalah, y para aquellos que albergan un gran interés esotérico.

Per-Anders Ostling

Ph. D. en Etnología,autor de Blakulla, magi och trolldomsprocesser

EL ÁRBOL DE LA VIDA ANTES DE LA CAÍDA

Introducción

La Qabalah es una tradición esotérica que delinea la creación del universo y el alma humana. Describe cómo el hombre puede trascender por distintos niveles. El tema principal en Qabalah es la tradición Bíblica, y es una forma de teología que apunta a ganar conocimiento sobre Dios. Pero, al mismo tiempo, es una psicología que intenta hacer un mapa detallado del alma del hombre. Es, adicionalmente, una cosmología que describe el universo y su construcción. Para un moderno y secularizado lector la terminología de la Qabalah , que incluyen a Dios, Satan, demonios y ángeles, quizá puedan parecerle extraños y pasados de moda. Cuando escribí este libro, pude haberlo hecho más fácil para mí mismo y para muchos lectores describiendo la Qabalah usando términos sacados de la psicología moderna, algo que ocurre frecuentemente en la popular literatura qabalística influenciada por la New Age. Yo creo, de todas formas, que es valorable usar la terminología tradicional tanto como sea posible, incluso si lo que es discutido también concierne procesos psicológicos.

No debemos olvidar que la psicología es una ciencia joven , mientras que la religión arrastra conocimiento y experiencia que es cientos de años más antiguo. Aún así, el lector que esté planeando practicar los métodos qabalísticos que están presentes en este libro no necesita ser una persona religiosa, persé. Dios y Satán, Cielo e Infierno son palabras que dennotan principios universales y poderes que son idénticos, sin importar el tiempo ni la cultura. Un ateísta puede referirse a este principio como “Universo” o “Vida” en vez de “Dios”, mientras un hindú eligirá nombres del panteón de India.

En la antigua tradición Nórdica, Tyr podía representar el Dios de la Biblia , mientras que quizá Loki o cualquier otra deidad de las fuerzas del caos puede corresponder a Satán. Aún si usamos la terminología religiosa debemos, tal como los antiguos Qabalistas, mirar debajo de la ola de palabras para buscar el mensaje que está oculto allí, al menos en un libro como éste, enfatizando la importancia del lado oscuro de la Qabalah. Algunos lectores podrán espantarse por las intrincadas descripciones anteriores de Qlipoth y del lado demoníaco de la Qabalah, pero es fundamental que el lector entienda al final del día que las malvadas y oscuras fuerzas que son descriptas en los mitos no deben ser mezcladas con las fuerzas grises con las que nos encontramos cuando leemos un periódico o miramos TV.

Ésta maldad gris rodeándonos en nuestro mundo es generalmente cometida por individuos frustrados y confundidos, políticos locos de poder o criminales incapaces de controlar sus insignificantes deseos. Ésta maldad tiene, en realidad, nada que ver con el mal metafísico con el que nos encontramos en los documentos sobre religión. La humanidad está, de hecho, en posesión de una predilección única por la brutalidad y la violencia excesiva que nos distingue de otros animales. Parecemos ser los únicos creadores de campos de muerte, asesinatos en masa, fábricas de carne y matanza extensiva para propósitos de entretenimiento. El mal gris es el humano, todo lo demasiado humano, mientras que el mal metafísico es negro como la noche y completamente inhumano.

El mal gris característico de la humanidad es muy seguido justificado con bondad.¿ Cuántas veces cubrimos crueldades terribles en el nombre de la bondad?. Cientos de miles de individuos fueron ejecutados durante las quemas de brujas cuando los clérigos cristianos decidieron luchar contra Satán y los poderes del mal. La Biblia cubre genocidios y un gran número de otros actos crueles, que causan al lector crítico determinar quién de hecho es bueno y quién es realmente malo.

Tan temprano como en el siglo III, los antiguos gnósticos ya habían encontrado difícil el obtener una imagen de ambos juntos, y llegaron a la conclusión de que Dios es entonces malo y no bueno.

Los grupos gnósticos como los Cainitas y los Ofidios entonces, deciden adorar a los enemigos de Dios tales como Caín, la Serpiente del Jardín del Edén y los Ángeles Caídos.

Las fuerzas del mal que aparecieron en los mitos son revoltosas, desafortunadas, destructoras, y pioneras. El mal metafísico es duro y brillante como un diamante negro, y distante en su fuerza

aniquiladora como los agujeros negros del universo. Es igualmente cortante como una navaja y liso como la seda. Lo que es más terrorífico acerca de las fuerzas oscuras es su edad y antigüedad, y el hecho de que parecen estar criadas en una sabiduría que es demasiado soportar para la humanidad. El escritor H.P Lovecraft capta ésta atmósfera con las palabras que inician al lector en una de sus historias góticas.

"La cosa más misericordiosa en el mundo, yo pienso, es la inaptitud de la mente humana para correlacionar todos sus contenidos. Vivimos en una isla plácida de ignorancia en el medio de negras aguas de infinidad, y no está dicho que debamos viajar lejos."

El conocimiento es verdaderamente un cuchillo de doble filo que constantemente lleva al hombre a viajar más lejos, pero que también puede destruirlo si viaja demasiado lejos. Un tema recurrente en los mitos y los documentos religiosos es el hecho de que las fuerzas del mal están en posesión de una profunda sabiduría que el hombre, e incluso los dioses, no están preparados para hacer algo que los defienda de ellos. Desde el apócrifo *Libro de Enoch* , aprendemos que el crimen más grande de los Ángeles Caídos fue enseñarle al hombre aquellas cosas que solo tenían lugar en el cielo, y en el Génesis es la serpiente astuta quien ofrece al hombre el fruto del conocimiento que le prometen convertirlo en un dios. Prometeo, uno de los titanes delos mitos griegos, roba el fuego de los dioses y se lo da a la humanidad, y es luego castigado por el gran dios Zeus.

En la mitología nórdica, son las fuerzas del caos los primordiales gigantes que son los dueños del mayor conocimiento. Los Æsir están buscando constantemente tomar ventaja de las habilidades de los gigantes o formar parte de su conocimiento, aunque se requiera traición y violencia de los dioses para cumplir este cometido.

La dualidad del conocimiento es personificado en el hombre Fausto que busca la verdad a cualquier costo, sin importar si esto le lleva directo a la maldición. Acorde a la leyenda, el erudito, mago renacentista Dr. Faust hace un pacto con el Demonio para ganar todo el conocimiento del mundo a cambio de su alma. El dilema fausto es el hecho de que el conocimiento viene a un alto costo, especialmente si somos incapaces de manejarlo correctamente .La leyenda del Dr Faust revela que el buscador espiritual está forzado a rendirse ante las fuerzas oscuras para saciar su sed de conocimiento. Mefistófeles, la Serpiente del Jardín del Edén y los Ángeles Caídos rompen límites y son mediadores del conocimiento olvidado.

En los antiguos libros de Artes Negras podemos leer sobre un gran número de demonios a quienes el mago puede conjurar para diferentes propósitos. Aún así, algunos demonios pueden asistir con prácticas tales como que la mujer se desvista antes que el mago ,muchos demonios pueden ofrecer conocimiento sobre ciencia, arte, religión y filosofía , y presentar respuestas a todo tipo de preguntas.

La palabra “demonio” puede ser remontada de la palabra griega Daimon, que significaba entidades que existen entre el mundo del hombre y el mundo de los dioses. Eran mediadores de mensajes entre los mundos, y para Sócrates el Daimon significaba el Uno Superior o el espíritu guardián del hombre. Pero, cuando los demonios fueron identificados con los Ángeles Caídos se les profirió un status de malvados. En éste libro, cada demonio de los clásicos libros de Artes Negras *Lemegeton-The Lesser Key of Solomon* y el infame *Grimorio Verum* son publicados. La influencia de estos libros en la oscura magia Europa no puede ser sobreestimado.

El lado de la luz representa el orden ideal en religión y mitos, mientras que el lado oscuro representa lo salvaje, la infinidad densa que se esconde más allá de los límites del orden. La polaridad entre la luz y la oscuridad es reflejada en el conflicto entre los ideales del Clasicismo y Goticismo. Los ideales clásicos son fundados en claridad, razón, luz y reglas. Los ideales góticos son metafísicos y son fundados en visiones arcáicas, sueños, lo oscuro y lo obscuro, inspiración e infatuación. Los pensadores del Renacentismo vieron a los góticos como una señal de ruina para la cultura. Lo gótico fu visto como la mayor antítesis de la civilización Clásica y los Clásicos ideales de belleza. Acorde al gusto Clásico, lo Gótico representaba algo insípido y denso, amenazante y terrorífico. De cualquier manera, durante el fin del siglo XVIII el Goticismo fue reevaluado y la arquitectura gótica fue una vez más apreciada. Intelectuales alemanes como Herder y Goethe abarcaron al Goticismo como un ideal estético. Goticismo fascinó a los artistas y escritores tanto en Inglaterra como en el Continente. Lo que fue asociado con oscuridad y barbarismo durante el renacentismo era ahora una gran fuente de inspiración. Los románticos ingleses encontraban en lo gótico un sentimiento de terror entusiasta en vez de lo puro, brillante y estructurado de los ideales del Clasicismo. En un texto del siglo XVIII uno puede buscar una lista de cosas que podrían causar este sentimiento de terror : dioses, demonios, Infierno, espíritus, almas humanas, encantamientos, brujería, truenos, inundaciones, monstruos, fuego, guerra, plagas, hambrunas;etc. Durante el siglo XIX , en las ruinas del Romanticismo, fue lanzado en las esferas del arte- un tema favorito que describía jardines y ruinas de iglesias góticas creció ,acompañado de natura debajo de la pálida luna llena. Explorar lo oscuro se convirtió en un sendero para incrementar el conocimiento sobre la naturaleza oculta del hombre, y el Goticismo se volvió una forma de expresión para el lado oscuro del hombre.

Volviendo al lado oscuro para buscar experiencias espirituales, ha sido equivalente a perdición en la cultura Monoteísta Occidental, pero si observamos a las religiones con un poco menos de distinción entre luz y oscuridad encontraremos que la oscuridad también estaba vista como una fuente de iluminación. Como un ejemplo, podemos notar que la diosa Kali es una de las mayores deidades en el Tantrismo Indio. Las religiones monoteístas como el Judaísmo, Cristianismo y el Islam enfatizaron en un dios masculino del cielo, mientras que otros seres sobrenaturales fueron asociados con el Mal. La fuerza divina femenina, en particular, fue asociada con el lado oscuro. El lado de la luz caracteriza la mayor parte de los movimientos de masas y las religiones exotéricas, mientras que el lado oscuro enfatiza lo único, lo desviado y lo exclusivo.

Muchas religiones intentaron anunciarse a sí mismas como un camino de vida para todos, un camino que puede rápida y fácilmente conducir a la salvación. Más oscuras formas de la espiritualidad o pueden, en una manera tan superficial, ser vendidas como si fueran un shampoo o un nuevo y revolucionario producto de limpieza. El camino oscuro no aclama ser para todos.

Para ser capaz de lidiar en el camino oscuro, uno necesitará una habilidad para penetrar más allá del velo de las palabras, símbolos e imágenes.

Voltear cabeza arriba concepciones como bien y mal no es sin peligro, y conjurar entidades que han sido objetos de miedo por cientos de años puede ser devastador. Aún si alguien puede clamar no ser religioso, la vieja estructura religiosa no se va fácilmente. En 1990, un bautismo oculto fue conducido en Suecia. Fue generalmente conocido como el "bautismo malvado" en los medios. Vale la pena notar que recibió mucha atención ignorando que Suecia es uno de los países más secularizados del mundo. Uno puede constantemente encontrar prueba del hecho de que la religión continúa teniendo un importante impacto en los paradigmas de la humanidad incluso si ésta no se da cuenta al primer vistazo. El peligro de escalar el camino oscuro yace , no en el riesgo de ser condenado por los literalistas religiosos, sino en ser personalmente incapaz de ver a través de los clichés y las falsas descripciones que son estampadas en los símbolos oscuros.

El camino oscuro nada tiene que ver con atributos externos, y menos aún con actos en los cuales animales, personas o propiedades son lastimadas. El camino oscuro es un proceso existencial y espiritual en el cual el hombre abre las puertas a los rincones más oscuros del alma.

Entrar en las regiones Qliphóticas es un proceso demandante y pocos individuos poseen la fuerza para confrontar lo que está oculto en la oscuridad. La Qabalah ilustra cómo todos los desperdicios antiguos, de la psique del hombre y de la creación del universo, están reunidos en el bajo mundo del Qlipoth. Similar a purgar en la tierra mundana, confrontaremos todo lo que fue dejado atrás. Al principio quizá encontremos basura que fue tirada debajo de la alfombra, por decir algo, pero si cavamos más profundo encontraremos tesoros y fósiles de épocas ulteriores. Para aquellos que se atreven a entrar a los túneles del bajomundo y del camino oscuro, no será un viaje fácil, sino una exploración demandante que sobrepasa todos los antiguos valores y concepciones. En el centro del Bajo mundo, el buscador persistente se encontrará con la más brillante de las luces que transmite respuestas a las grandes preguntas vinculadas a la existencia, o como el psicólogo suizo, Carl Gustav Jung manifiesta:

"*La Iluminación no consiste en ver las formas luminosas y las visiones, sino en hacer lo oscuro visible"*.

Cuando tomamos un estudio en profundidad de la Qabalah podemos encontrar el mismo mensaje, el cual silenciosamente revela que la muerte es la puerta de la vida,y que la luz más fuerte puede ser hallada en los abismos más oscuros.

LA QABALAH Y EL LADO IZQUIERDO

El término Qabalah ha sido usado para referirse al misticismo judío, ocasionalmente Qabalah también fue usado para denotar misticismo numérico y especulaciones numerológicas en general, fuera del marco del judaísmo. Pero no fue sino en el siglo XIII que ésta palabra, la cual en hebreo significa “tradición”, más generalmente vino para denotar una forma específica de misticismo. Formas similares de pensamiento se han, en los círculos místicos judíos, previamente referido a Chokmah Perimit “conocimiento interno”. Fue en los círculos alrededor del místico judío Isaac el Ciego(1160-1235) y en sus estudiantes que la palabra Qabalah constantemente fue usada para significar el específico misticismo judío de los números. El mundo de ideas que proviene de la Qabalah fue fundado en un tiempo tan lejano como el Helenístico, en tractos como Sefer Yezirah, que fue probablemente escrito alrededor del siglo IV. Predominantemente, de cualquier forma, la Qabalah judía fue lanzada durante el siglo XII y XIII.

El misticismo Qabalístico está arraigado en el pensamiento de que el mundo está construido alrededor de principios fundamentales y místicos que corresponden a valores matemáticos. Desde los números, que son idénticos en el alfabeto hebreo,los Qabalistas buscaron significados ocultos en los manuscritos religiosos y nombres divinos que solo puedan ser revelados a través de correspondencias numerológicas. Un ejemplo de tal correspondencia numerológica es el valor de la palabra Messiah, construída con las letras M, SH, I, Ch que representa los valores numerológicos 40+300+10+8 , dando su suma 358.

Para su gran horror, los Qabalistas descubrieron que éste número además corresponde a la Serpiente (Heb. Netchesh) en el Jardín del Edén cuyo nombre fue construido por las letras N.Ch.Sh , que representa los valores numerológicos 50+8+300, lo cual igualmente juntos suman 358.¿ Podrá la serpiente ser idéntica al Messiah?

Los Qabalistas no trabajaron solamente con la matemática y las especulaciones numerológicas. En un temprano momento, la Qabalah fue dividida en dos ramas principales : Qabalah Iyyunit, Qabalah especulativa, y Qabalah Ma'asit, Qabalah práctica. Fue en la Qabalah especulativa en la cual los cálculos numerológicos se llevaron a cabo. La práctica qabalística estuvo más concentrada en oradores y ceremonias . Subsecuentemente, la Qabalah puede ser dividida en 4 ramas principales. Éstas no son las cuatro actuales escuelas de la Qabalah, pero son 4 aspectos diferentes que se complementan entre sí.

Las cuatro ramas son:

a) La Qabalah Práctica
b) La Qabalah Literal
c) La Qabalah No Escrita
d) La Qabalah Dogmática

Ejercicios espirituales y ceremonias fueron desarrollados en la Qabalah Práctica. Como de hecho, severos elementos mágicos pueden ser encontrados y más teórica y filosóficamente orientados estarán los Qabalistas que han visto Qabalah Práctica con una leve sospecha. La Qabalah literal se ocupó principalmente del alfabeto místico, que fue dividido en 3 partes : Gematria, Notariqon y Themura, las cuales están basadas en las formas exactas de las cifras numéricas y las letras místicas. A través de gematria, el estudiante puede calcular el valor numerológico de distintas palabras, y fue considerado como el más importante de los 3 métodos.

El ejemplo anterior que revela que la Serpiente (Netchesch) y el Messiah (Messiach) tienen el mismo valor numerológico es un cálculo gemátrico característico. Notariqon está basada en el pensamiento de que las iniciales crean palabras, y themura es un sistema de palabras cifradas en el cual cada letra está cambiada. La Qabalah No-Escrita fue vista como la más sagrada y la más secreta, y fue así solo individualmente enseñada de maestro a estudiante. La Qabalah escrita está basada en los textos Qabalísticos como el *Zohar* o el *Bahir.*

El Bahir fue el primer y mayor texto Qabalístico; fue escrito en la última parte del siglo XII, y el autor pudo haber sido Isaac el Ciego o alguien de su círculo. Muchas doctrinas qabalísticas fundamentales aparecieron primero en el Bahir; aquí el Otz Chiim-el Árbol de la Vida- es mencionado por primera vez.

El Zohar es el texto qabalístico más importante ; es una colección detallada y voluminosa de textos esotéricos dividida en cinco partes. Tres de esas 5 partes son tituladas Sefer ha-Zohar al ha-Torah. Las otras dos son tituladas Tikkunei ha-Zohar y Zohar Hadash- La sola ambición del Zohar es presentar una interpretación mística de la ley, la Torah, y así de los 5 libros de Moses. Las primeras tres partes tratan especialmente con especulaciones en la Torah. Elementos mágicos emergen en el Tikkunei ha-Zohar y su contenido ha influenciado muchos libros de magia occidentales, como el De Occulta Philosophia de Agrippa y los grimorios pretendidamente escritos por el mismo Solomon.

EL ORIGEN DE LA QABALAH

Una pregunta válida cuando se pregunta sobre la filosofía Qabalística y sus ideas es, si es de hecho algo específicamente judío.

La Qabalah fue desarrollada en Europa y tiene sus raíces en el mundo helenístico de las ideas. Los pensamientos Pre-Qabalísticos crecieron en el mismo ambiente que los sistemas gnósticos y herméticos. La Qabalah fue fuertemente influenciada por la filosofía griega, así como por el Neoplatonismo y el misticismo numerológico de Pitágoras, y algunos claman que la Qabalah es una filosofía greco-helenística vestida en términos judíos. El ocultista americano y académico Stephen Flowers afirma en su libro , Hermetic Magic que la Qabalah Hebrea mantiene la imagen del mundo Helenístico, pero que también hubo una original Qabalah greco-pagana. Él cree que fue preservada en la Qabalah hebrea.

Pensamientos similares vienen del académico Kieren Barry en su libro La Qabalah Griega:

"Fueron, en efecto , los griegos quienes en el siglo XVIII inventaron los numerales alfabétics, la verdadera esencia de la numerología qabalística (…). Ejemplos de Qabalah Griega también pueden ser encontrados fuera de la tierra de Grecia, bien antes del siglo III en los amuletos egipcios, grafittis Romanos, filosofía gnóstica, y las primeras escrituras cristianas. Éstos son los datos más anteriores que se conocen sobre el trabajo en la Qabalah Hebrea, el Sefer Yezirah, o el Libro de la Formación. Éste trabajo fue esencialmente producto del impacto del gnosticismo griego en el misticismo judío, y muestra la influencia de numerosos conceptos, así como la teoría gnóstica de la creación por emanaciones, la década Pitagórica, la filosofía Platónica, la Astrología Ptlomaíca y los Cuatro Elementos de Empédocles, todos los cuales eran parte de la ya existente simbología alfabética griega."

La discusión con respecto al origen de la Qabalah es antiguo y parece que ha sido primordialmente importante para los no-judíos que deseaban practicar la Qabalah, o para usar ideas fuera del marco judáico. Originalmente, la Cábala parece haber tenido un carácter filosófico más universal, reminiscente de las ideas Helenísticas con respecto al

misticismo numérico, el cual no ha sido encerrado en ninguna religión en particular. Más tarde, la Qabalah parece haber ganado un carácter judió más exclusivo.

La Qábala cristiana fue desarrollada tanto atrás como el Renacentismo, y estableció que la tradición Qabalística tuviese una afinidad con el Cristianismo en vez de con el Judaísmo. Florencia se convirtió en el centro del crecimiento del Qabalismo Cristiano y el cristiano hermético Pico Della Mirándola fue llamado el padre de la Qabalah Cristiana.
Pico afirmaba que había encontrado más del Cristianismo que de la religión Mosáica (Judía) en los textos qabalísticos. Pico afirmaba que, en la Qabalah :

(…) "Los misterios de la trinidad pueden ser hallados , allí la palabra se hace carne, allí está la divinidad del Messiah allí leí acerca del paradisíaco Jerusalem, la Caída de los malvados, el orden de los ángeles, el purgatorio y la tortura del Infierno. (…)"

Pico murió joven y su discípulo Reuchlin era quizá el único que podría convertirse en el caracter más importante de la Qabalah Cristiana. Poco luego de encontrarse con Pico, en 1494, fue inspirado para escribir su primer texto Qabalístico De Verbo Mirifico (La Palabra Milagrosa). Ésta palabra no es Tetragrammaton, el nombre de Dios, IHVH el cual es tan fundamental en la Qabalah Judía, sino ISHVH, Jesús en la forma hebrea.
Reuchlin se convirtió en un escritor influyente, y pudo haber influído a Erasmus y Luther. El joven Heinrich Cornelius Agrippa lee a Reuchlin y celebra una conferencia sobre De Verbo Mirifico en 1509, y su interés qabalistico es reflejado en su mayo obra De Occulta Philosophia (La Filosofía Oculta) en la cual la Qabalah y el Ocultismo contemporáneo son compilados. Los textos de Agrippa fueron convirtiéndose de forma ascendente en influyentes textos de Qabalah no-judía y Agrippa tuvo un impactivo decisivo en el ocultismo Occidental.
Una forma de la Qabalah influenciada por especulaciones runológicas fue desarrollada en Sucia en el siglo XVII. Ésta era una Qabalah Gótica que contenía leyendas de los Góticos, los mitos Griegos de los Hiperbóreos y las investigaciones runológicas de las mejores y más poderosas épocas de Suecia. En la Qabalah Gótica , runas y antiguos Dioses Nórdicos fueron entremezclados con ocultismo contemporáneo, Hermetismo y alquimia. Similar a la Qabalah ordinaria, se creía que las letras tenían un significado mágico. El factor más importante de esta tradición fue Johannes Bureus, el padre de la gramática sueca; él fue activo en el área de Uppsala y así llamó a su Qabalah la Kabalah Upsálica (Kabalah Upsalica).
La Qabalah no-judía parece haber tenido más difusión que la Qabalah judía durante determinados períodos, en el siglo XIX las ideas qabalísticas prosperaron en los círculos ocultistas. Perfiles bien conocidos incluyendo el francés Alphone Louis Constant y Gérard Encausse, más comúnmente conocido como Eliphas Lévi y Papus, así como el inglés Arthur Edward Waite,S.L. MacGregor Mathers y Aleister Crowley. Han tenido una fuerte influencia en la Qabalah moderna y en el moderno ocultismo sincretista. Ésta Qabalah moderna no

solo se ha liberado del Judaísmo, sino también del Cristianismo Eclesiástico. Es muy comúnmente referida como la Qabalah Hermética y se alinea con numerosos sistemas de creencias. Algunos escritores distinguieron 3 formas de Qabalah al alterar su pronunciación: La Qabalah judía fue escrita Kabbalah, Cristiana Cábala; y la Hermética Qabalah.

Para un practicante de la Qabalah , sus raíces históricas son de subordinada significancia. No es más importante si es Judía, Cristiana, Griega, Hermética o Nórdica, más bien sino que es un sistema oculto universal que ,se ha revelado, es inmensamente aplicable en la mayoría de las tradiciones espirituales.

DEFINICIONES DE QABALAH

¿Cómo está definida entonces la Qabalah?. De acuerdo al erudito Qabalista Lawrence Fine, pueden seguirse diferentes caminos para determinar con precisión qué es la Qabalah. La Qabalah puede ser interpretada como cualquier forma de misticismo judío.

El problema con esta definición es que es inespecífica y excluye otras formas concebibles de misticismo judío. Otra definición que está en peligro de convertirse aún más grande incluso es la que incluye todo lo llamado Qabalah , incluso lo que se origina fuera del misticismo judío. Una definición más académica podría ser definir a la Qabalah como una literatura específica que fue desarrollada en Provence y el Norte de España en los siglos XII y XIII, en la cual las fuentes principales son el Bahir y el Zohar. La desventaja de esta definición es que excluye una vasta fuente de literatura Qabalística , ambas dentro y fuera del Judaísmo : todo aquello de la Cábala Cristiana, después y antes la Kabbalah Judía, la moderna Qabalah Hermética y la Qabalah Griega del misticismo numérico. Una definición más fructífera de la Qabalah es el misticismo alrededor de 10 principios primordiales llamados los SEPHIROTH y especulaciones acerca del símbolo Otz Chiim, “el Árbol de la Vida”, que son temas centrales en la Qabalah. Así la Qabalah es demarcada, pero al mismo tiempo puede contener la Qabalah Hermética y la Cristiana. El gran erudito Qabalístico Gershom Scholem escribe en su libro*, On the Kabbalah and its Symbolism* (“En la Kabbalah y su simbolismo”) , que :

“La mayoría, sino todas, las especulaciones Kabbalísticas y su doctrina se preocupan con el reino de las emanaciones divinas o Sefiroth, en las cuales se despliega el creativo poder de Dios”.

Un mago practicante o Qabalista a menudo usa una definición más abierta de la Qabalah que está basada en las especulaciones sobre las Sephiroth y el Árbol de la Vida.

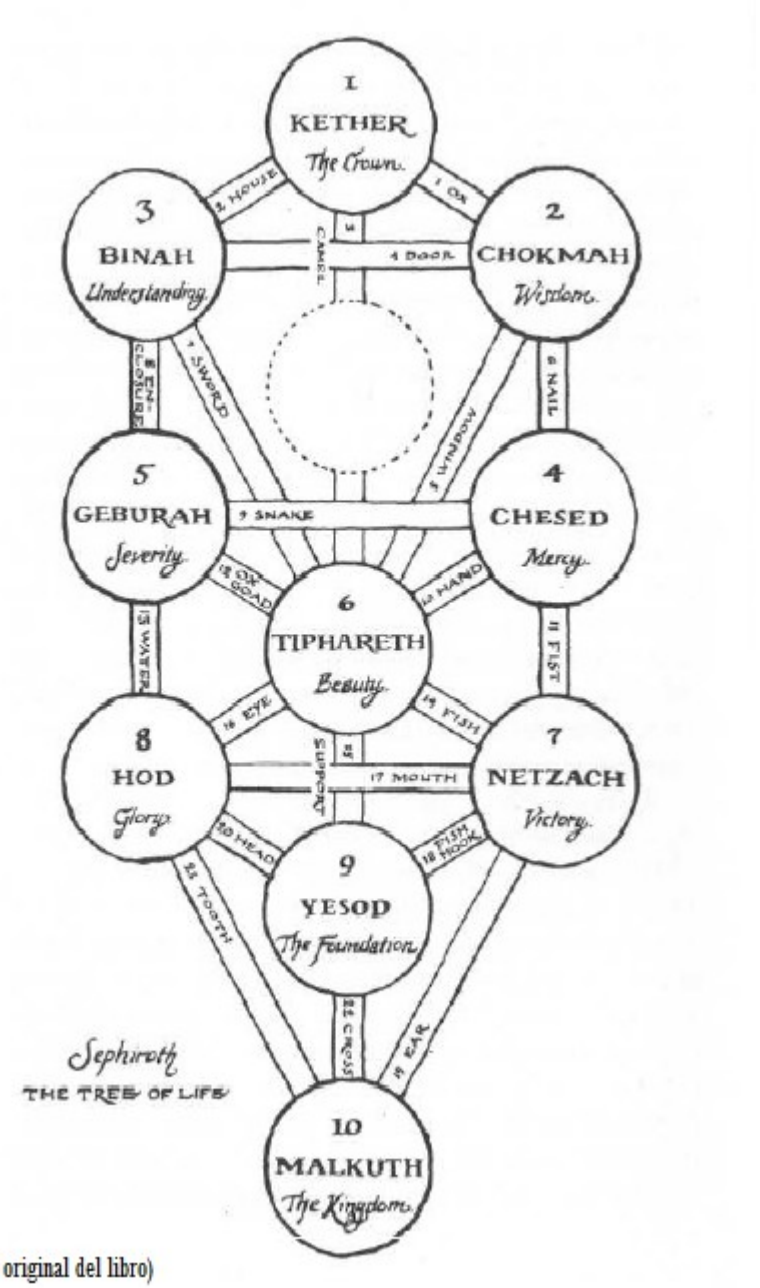
El Árbol de la Vida es uno de los símbolos más importantes del ocultismo Occidental. Aunque fue desarrollado en la Qabalah, también puede ser conectado al Platonismo, Alquimia y Hermetismo. El Árbol de la Vida ilustra la relación de cada Sephira para con la otra, tanto como con la estructura del hombre y la creación. El símbolo en sí mismo consiste en 10 esferas, conocidas colectivamente como Sephiroth , que están conectadas por 22 líneas o caminos. Las esferas representan los números 1 al 10 y los caminos corresponden a las 22 letras del alfabeto hebreo. Otros alfabetos, las 22 cartas del Tarot y símbolos astrológicos también han sido conectados a estos caminos. A pesar del significado del símbolo, algunos ocultistas necesitan conocimiento sobre el Árbol de la Vida en un nivel más profundo. Muchas miradas ciegas sobre la construcción actual del Árbol afirman que sus correspondencias pueden ser atribuídas a sus distintas partes. Otras versiones distintas del Árbol de la Vida han sido creadas, pero la más común fue hecha por el Qabalista Kircher en su Oedipus Aegyptiacus ("Edipo Egipcio") de 1962. Otras versiones se conocen que existen. Comparando las distintas versiones podemos ganar un mayor conociminto sobre el Árbol de la Vida y las 10 Séphiroth.

El término Sephiroth (Sephira/Sefira en singular) tiene numerosos significados, pero puede ser traducido como "números". Los Sephiroth son 10 números primordiales y divinos. Su significado es más profundo que solo números para meros cálculos, los Sephiroth son principios cósmicos, emanaciones divinas, mundos y, por sobre todo, atributos de Dios. En el Sepher Yetzirah, un texto del siglo IV, los Sephiroth son mencionadas principalmente como números, mientras que en el Bahir son comparadas con atributos divinos así como fuerza, energía, luz y conocimiento. Los Sephiroth son también llamados emanaciones desde que fluyeron de su origen divino.

Los Sephiroth son emanaciones que existen en todo lo grande y pequeño. La primer Sephira corresponde a la fase inicial en todo y la última Sephira corresponde a la terminación y la manifestación final. Entre ellos, hay otros Sephiroth que simbolizan varios niveles de manifestación. Representan distintas fases de creación que no son temporales , pero que continúan existiendo como mundos individuales y niveles de creación parcial. La complejidad del término Sephiroth es revelado por los numerosos nombres que se le ha dado: Shemot ("Nombres") y Marot ("Espejos"). Los 10 Sephiroth son:

1. **KETHER**, La Corona. El principio primordial
2. **CHOKMAH**, Sabiduría
3. **BINAH**,Entendimiento.Inteligencia
4. **CHESED**,Misericordia.La fuerza que une.
5. **GEBURAH o DIN**, Severidad.
6. **TIPHARETH**,Belleza. La armonía que balancea la severidad y la misericordia.
7. **NETZACH**,Victoria.Pasiones e instintos.
8. **HOD,**Glori.Razón e inteligencia.
9. **YESOD**,La fundanción de las fuerzas procreadoras. Sexualidad y sueños.
10. **MALKUTH**,El reino. El mundo material.

Los 10 Sephiroth pueden ser usados como símbolos para describir lo grande y lo pequeño a la vez. En distintas mesas de correspondencia, los 10 Sephiroth y sus 22 caminos representan todo desde piedras , plantas, colores hasta dioses y principios cósmicos. Ningún Qabalista puede decir que el universo está construido exactamente como el Árbol de la Vida; éste es simplemente un mapa e ilustra la estructura más fundamental de la existencia, y como todos los mapas está basado en simplificaciones.



(Imagen original del libro)

Pero es un mapa más brillante el que fue usado por un gran número de místicos y magos para ganar conocimiento sobre los misterios del universo. El Árbol de la Vida está basado en un misticismo universal numérico y puede ser aplicado a todos los mitos de todas las épocas. El primer principio numerológico primordial en el Árbol de la Vida es la trinidad. La trinidad representa ser, no-ser (la Nada) y entra en la existencia. La trinidad también representa hombre, mujer y niño, o más, menos y cero. En el proceso del conocimiento, la trinidad representa la tesis, antítesis y síntesis. En el Árbol de la Vida, la trinidad está representada en un triángulo (también conocido como triada), y el Árbol de la Vida consiste en tres triángulos. Además de estas 3 tríadas que suman el número 9 (3x3=9), está el décimo principio que es un reflejo del primer principio del árbol. Numerológicamente, el número 10 es un reflejo del número 1 e inicia un nuevo ciclo (11,12,13 etc, en vez de 1,2,3). El número 10 representa el mundo del hombre, un reflejo del mundo divino que corresponde al número 1. Incluso aunque es un reflejo , también es parte del Árbol de la Vida que está más alejado de lo divino y que no es parte de las tres triadas. El Árbol de la Vida fue construido en otra manera antes de la Caída mitológica cuando todas las esferas existían en una unidad armónica. Ésta fue una unidad que incluía seguridad y estabilidad, pero también estancamiento y encarcelamiento.

Numerosos libros han explorado el Árbol de la Vida y los 10 Sephiroth y nosotros solo vamos a presentar brevemente el singnificado de los Sephiroth aquí. The Mystical Qabalah (La Qabalah Mística) de Dion Fortune es un clásico de la literatura qabalística que presenta una buena descripción de los 10 Sephiroth. Pero todas las descripciones de los 10 Sephiroths son simplificaciones desde que más o menos todo puede ser atribuído a esos símbolos.

No.	Letter		Meaning	Value	Tarot	Astrol. Sign	Element Quality
1.	Aleph	א	*Ox*	1	*The Fool*	Air/Spirit	*Abundance*
2.	Beth	ב	*House*	2	*The Magician*	Mercury	*Life/Death*
3.	Gimel	ג	*Camel*	3	*The Priestess*	The Moon	*War/Peace*
4.	Daleth	ד	*Door*	4	*The Empress*	Venus	*Wisdom/Folly*
5.	Heh	ה	*Window*	5	*The Emperor*	Aries	*Seeing*
6.	Vau	ו	*Nail*	6	*The Hierophant*	Taurus	*Hearing*
7.	Zain	ז	*Sword*	7	*The Lovers*	Gemini	*Air*
8.	Cheth	ח	*Enclosure*	8	*The Chariot*	Cancer	*Speech*
9.	Theth	ט	*Snake*	9	*Strength (sometimes Justice)*	Leo	*Taste*
10.	Yod	י	*Hand*	10	*The Hermit*	Virgo	*Sexual Intercourse*
11.	Caph	כ ך	*Fist*	20, 500	*The Wheel of Fortune*	Jupiter	*Wealth/Poverty*
12.	Lamed	ל	*Ox Goad*	30	*Justice (sometimes Strength)*	Libra	*Work*
13.	Mem	מ ם	*Water*	40, 600	*The Hanged Man*	Water	*Cold*
14.	Nun	נ ן	*Fish*	50, 700	*Death*	Scorpio	*Movement*
15.	Samekh	ס	*Support*	60	*Art (Temperance)*	Sagittarius	*Anger*
16.	Ayin	ע	*Eye*	70	*The Devil*	Capricorn	*Joy*
17.	Peh	פ ף	*Mouth*	80, 800	*The Tower*	Mars	*Beauty/Ugliness*
18.	Tzaddi	צ ץ	*Fish Hook*	90, 900	*The Star*	Aquarius	*Thought*
19.	Qoph	ק	*Ear*	100	*The Moon*	Pisces	*Sleep*
20.	Resh	ר	*Head*	200	*The Sun*	The Sun	*Fertility/Barrenness*
21.	Shin	ש	*Tooth*	300	*The Judgment (The Aeon)*	Fire	*Heat*
22.	Tau	ת	*Cross*	400	*The World (The Universe)*	Saturn	*Power/Slavery*

Imagen original del Libro.(Alfabeto Hebreo)

En el principio solo existía Ain Soph, el estado primordial que no puede ser formulado en palabras o términos. Para los Qabalistas, Ain Soph es otra palabra para Dios. En Ain Soph todo es un y nada al mismo tiempo. Muchos Qabalistas pensaban que el universo fue creado porque el Ain Soph quería ganar consciencia en sí mismo, algo que solo podría hacer mediante una liberación voluntaria del estado original de unidad. El universo es creado como un reflejo para Dios, o Ain Soph, para verse a sí mismo.

I. **KETHER** corresponde a la primer chispa o primer idea. Kether es el primer ser que tiene existencia individual. Desde que Kether, inicialmente,es una existencia solitaria, es definida por el punto en el círculo que carece de

atributos. Kether apenas es, pero es incapaz de definir su existencia. Así Kether es un no-ser hasta que otro Sephiroth pueda definir la existencia de Kether. Kether es el primer paso en el proceso de la existencia infinita a la existencia finita, desde el reino divino al reino material. Kether existe, pero carece de forma. Kether apenas formula "Yo". Kether también está asociado con la chispa primordial del universo, u ocasionalmente con el planeta Pluto , representando así el mayor nivel creca de la infinidad.

II. **CHOKMAH** es la primer existencia positiva que puede definirse en sí misma con relación a algo más. Está asociada con el padre y la fuerza primordial masculina. Chokmah corresponde al principio dinámico y activo y formula "Yo Soy". Chokmah está asociado con el Zodiaco, o con Uranus (Urano).

III. **BINAH** es conocimiento, organización y un principio reflexivo. Es la estructura que da forma y cultiva la fuerza de Chokmah. La fuerza primordial femenina y la madre también son asociadas a Binah. Ésta Sephira es la conformación y el principio pasivo. Una existencia consciente fuera de Kether surge en Binah formulando "Yo soy quien Soy". Es Binah la madre de los 7 Sephiroth inferiores debajo de la triada mayor. Binah corresponde a Saturno o Nepturno.

Los 3 Sephiroth más altos pertenecen al reino divino de Atziluth. Luego de la Caída mítica, un Abismo se abre en el universo y el nivel divino es aislado de los mundos de abajo. En el Abismo (Abyss) podemos encontrar a Daath, también llamado la No-Sephira desde que perdió su rol como Sephira luego de la Caída. Daath denota conocimiento y puede actuar como un puente por encima del Abismo. Algunas veces Daath es asociado con Saturno.

IV. **CHESED** representa el perdón, la fuerza misericordiosa que une. Chesed protege y preserva , pero similar a todos los Sephiroth debe ser equilibrada por su contraparte para evadir el colapso del Árbol de la Vida. Si Chesed dominase, todo se mezclaría y se convertiría en un bulto indistinguible sin identidad. Chesed es asociado con Júpiter.

V. **GEBURAH o DIN** corresponde al principio de la ley, separación y severidad. Este es el principio desintegrador que crea distancia y espacio para permitir la existencia individual. Satan y las fuerzas oscuras tienen, acorde a muchos Qabalistas, su origen en esta Sephira dado que representa los principios que hacen libre a la unidad original. Si esta Sephira está desequilibrada puede causar que todo se desintegre en partículas incoherentes. Geburah está asociada a Marte.

VI. **TIPHARETH** es el centro del Árbol de la Vida y equilibra Chesed y Geburah , proveyendo equilibrio al otro Sephiroth. Tiphareth también corresponde al Sol y su fuerza vital provee alimento y energía al Sephiroth debajo. Tiphareth representa el corazón y es el centro de las energías que hacen circular el Árbol de la Vida. Tiphareth es el mediador entre lo que está por encima y lo que está por debajo. La

triada del medio pertenece al nivel mental lo que en la Qabalah es llamado Briah. Entre el nivel mental y Sephiroth inferior, un Abismo menor o velo existe , manteniéndolos separados. Este velo es conocido como Paraketh.

VII. **NETZACH** representa el primer nivel del plano astral o de los mundos de los sueños. La idea que fue despertada a la vida en las altas esferas aquí aparece como una imagen vivida o una fantasía. Ésta imagen da surgimiento a las pasiones y deseos que son energizados por la fuerza vital de los niveles superiores. Netzach está asociado con las sensaciones , los instintos y el deseo. Netzach corresponde a Venus.

VIII. **HOD** convierte los deseos y la fuerza que irradia de Netzach en algo concreto. Hod está asociado a la inteligencia y la comunicación. Hod está asociado con Mercurio.

IX. **YESOD** es la Sephira que está más cercana al plano material. Esta es la Sephira de los sueños y las fantasías y acumula las fuerzas de los otros Sephiroth y las transmite al plano material. Yesod está asociado con energías astrales y con la sexualidad. Yesod corresponde a la luna.

X. **MALKUTH** es el mundo del hombre y el plano material en el cual el hombre es encarcelado antes de que comience su viaje espiritual hacia mundos superiores. Malkuth está construido por 4 elementos: tierra, fuego, aire y agua, que son reflejos físicos de los principios cósmicos primordiales que pueden ser hallados en otros planos. En la Qabalah, el nivel material es llamado Asiah.

Los 10 Sephiroth también son ubicados en tres pilares, que son el Pilar de la severidad, el Pilar de la suavidad y el Pilar de la misericordia. El pilar de la severidad está en el lado izquierdo del Árbol de la Vida y consiste en los Sephiroth Binah, Geburah y Hod. L pilar de la severidad es negro y está asociado con los principios analíticos y desintegradores del universo. El pilar de la misericordia está ubicado en el lado derecho del Árbol de la Vida y consiste en los Sephiroth Chokmah, Chesed y Netzach. El pilar de la misericordia es blanco y está asociado con el principio asociativo y conexivo. El lado izquierdo repele el blanco mientras que el derecho lo atrae . Están equilibrados por el otro y uno se caería por su propia fuerza sin el otro. El pilar de la suavidad yace entre ellos en dorado, y también es llamado el pilar medio. Consiste en los Sephiroth Malkuth, Yesod, Tiphareth y Kether.

Los 3 pilares son asociados con 3 distintos caminos espirituales. El camino izquierdo está asociado con el camino intelectual y analítico hasta la iluminación. Esto es a veces llamado “El Camino Hermético”, pero eso no supone que indique la tradición Hermética, la cual es un sistema completo en sí mismo comparado con la Qabalah que contiene muchos caminos espirituales y métodos. El pilar derecho está asociado al camino artístico, poético y asociativo hasta la iluminación. También puede referírsele como “El Camino Órfico”. El pilar medio está asociado con

el guerrero espiritual que equilibra los extremos de los otros dos pilares para alcanzar el nivel más alto. Éste camino está visto como el más difícil y es llamado “El Camino Real”.

El Árbol de la Vida consiste en 4 mundos que , constan de 3 triadas y la Sephira Malkuth que yace solitaria.

Los 4 mundos constituyen bloques ubicados de formas horizontales y jerarquizadas. El Árbol de la Vida también consiste en 3 pilares que constan de bloques ubicados de forma vertical uno junto al otro, en el cual el pilar medio alcanza lo más alto. El Árbol de la Vida fue diseño por fuerzas analíticas del lado izquierdo , pero ganó fuerza vital del lado derecho. Las fuerzas del lado izquierdo se libreran y construyen un anti-mundo al Árbol de la Vida, y es en estos mundos donde Qlipoth y las fuerzas oscuras se crían.

El lado izquierdo puede denotar un lado del Árbol de la Vida, pero en otros contextos el oscuro anti-mundo del Árbol de la Vida es llamado “El Lado Izquierdo” o “Las Emanaciones de Izquierda”.

Los 22 caminos que conectan los distintos Sephiroth son comúnmente asociadas con correspondencias astrológicas y elementales, y con las 22 cartas del Tarot. La primer carta del Tarot es el Loco, es la numerada con 0 (cero) y así la numerología entre las cartas del Tarot y las letras hebreas se desplaza. Como resultado, La Muerte, numerada 13 en ela baraja del Tarot, muy adecuadamente corresponde a la letra número 14 del alfabeto hebreo.

Las 22 letras están llenas de significados ocultos. Sepher Yeztirah presentó las correspondencias de las letras hebreas en el siglo IV. Tres letras son llamadas “madres” , y simbolizan 3 elementos primordiales que son de una forma arquetípica superior comparada a los 4 elementos que son la base del mundo material. Los tres elementos primordiales son aire (o espíritu), agua y fuego. El agua corresponde al frío y el fuego corresponde al calor. El aire o espíritu representa “abundancia”, lo cual surge en el balance entre frío y calor. Siete letras son llamadas “dobles” y representan la polaridad de la existencia como el conocimiento y la locura, belleza y fealdad, riqueza y pobreza. Las 7 letras corresponden a los 7 planetas. Las 12 letras restantes son llamadas “simples” y representan 12 cualidades en el hombre : La vista, la audición, Olfato, la Palabra, el Gusto, las Relaciones Sexuales, El Trabajo, El Movimiento, La Ira, la Alegría, El Pensamiento y El Sueño. Las 12 letras corresponden a los 12 signos del zodíaco. Acorde a la interpretación Qabalística de las letras hebreas, están basadas en 3 números mágicos clásicos, llamados 3,7 y 12 que juntos forman los 22 caminos del Árbol de la Vida.

Para comprender plenamente el árbol Qabalístico debemos saber su prehistoria. Cuando entramos en su prehistoria no nos referimos al desarrollo prehistórico mundano , sino a su

prehistoria espiritual, mágica y mística. Un importante conocimiento es que la imagen común de los 3 representan un árbol degradado : el árbol después de la Caída.

La Caída representa la caída de la humanidad y la natura en la materia (o materialismo, si uno prefiere tal interpretación). Ésta caída nos protegió del mundo espiritual, y un Abismo se abrió entre el hombre y lo divino. El fin del adepto es, una vez más, devolver al hombre su contacto con lo divino. El camino tradicional Qabalístico es el Camino de la Mano Derecha que tiene como objetivo restablecer la relación armónica original entre el hombre y lo divino. Oraciones, ceremonias y una vida justa, acorde a las leyes de Dios, son considerados caminos para volver a la época anterior a la Caída.

Hay, de cualquier forma, otro camino : El Camino de la Mano Izquierda que profundiza la Caída. El adepto oscuro continúa la Caída del Dios para alcanzar la divinidad individual.

Hay muchas descripciones en la Qabalah de la Caída y la catástrofe que separa al hombre delo divino. Es un proceso con muchas fases que son similares una a la otra. Uno puede encontrar ejemplos del mal, mundos primordiales abortados,el crujir de las cáscaras de la creación, los 11 reinos de Edom, la Caída de Lucifer y los ángeles rebeldes, la rebelión de Lilith, y , quizá, sobre todo, el ejemplo de Adan Y Eva comiendo las frutas de la sabiduría.

Nosotros discutiremos estas explicaciones míticas debajo. La Caída no es solo un mito que puede ser encontrado en las fuentes Judeo-Cristianas y Bíblicas, sino que está reflejada en todos los mitos. Mitos de hubris [1]hasta los dioses como están retratados n la mitología antigua es otro ejemplo que puede ser transferido al mundo simbólico de la Qabalah y el Árbol de la Vida.

La razón detrás de la Caída es a menudo descripta como "*ser hubris*", y éste hubris es la búsqueda del hombre por el conocimiento y las fuerzas que originalmente no se suponía que éste las adquiriese. La moral que contiene este mito pone al desnudo que tal hubris es castigado y el hombre destruido por la fuerza y el conocimiento que él mismo ha ganado. Aún así, la tradición oscura promete conducir al adepto a la divinidad individual mediante la disciplina Draconiana. El Camino De La Mano Izquierda conduce a un segundo nacimiento, un re-nacimiento espiritual como un dios.

Para alcanzar esta meta, el adepto debe conjurar las fuerzas de la oscuridad y la detrucción para cortar el cordón umbilical hacia Dios. Esto es descripto en la Qabalah y en el símbolo del Árbol de la Vida, incluso si algunos Qabalistas no han prestado atención alguna a esos aspectos.

1 Hubris : Del griego antiguo ὕβρις ,significa extrema auto-confianza , poco contacto con la realidad y una sobreestimación de uno mismo, sobre todo cuando hay poder de por medio.

LUCIFER-DAATH

Cuando Dios crea el cosmos es en perfecto balance y armonía. Esto es ilustrado por el Árbol de la Vida que es por lejos mucho más simétrico y perfecto que el Árbol de la Vida que puede hallarse en la mayoría de los textos Qabalísticos. Éste perfecto Árbol de la Vida, revela cómo apareció antes de la Caída del hombre ,la catástrofe que envió al hombre dentro de la materia. El perfecto Árbol de la Vida, similar al Árbol degradado, consiste de 10 círculos y 22 caminos. La diferencia es,, sin embargo, que el mundo material aún no existe. En lugar de eso, la No-Sephira Daath tiene su existencia completa como una Sephira entre las otras. Los Caminos unen Daath con Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah y Tiphareth. Arriba de Daath está Kether, debajo Tiphareth, y los otros Sephiroth mencionados alrededor.

Daath es la Sephira más cercana a la triada supernatural consistente de Kether, Chokmah, y Binah. Chokmah es sabiduría y representa el proceso asociativo de la mitad derecha del cerebro. Binah es entendimiento y representa los procesos analíticos del lado izquierdo del cerebro. Daath representa conocimiento y es la síntesis práctica de la sabiduría de Chokmah y la comprensión de Binah. Daath corresponde a la garganta y el cuello y al conocimiento que puede ser formulado y puesto en acción práctica.

En el Árbol de la Vida antes de la Caída, Tiphareth no está en el sol central en el centro del Árbol. Hay en lugar, dos soles que brillan en las Sephiroth que los rodean. El sol superior es Daath, que representa el sol místico que yace debajo o por encima, del sol común. Daath es el Sol Negro y Tiphareth es ell sol común amarillo. Daath se alza por los caminos hacia Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah y Tiphareth. Este es el sol superior que representa el “mundo superior”. Tiphareth se alza por los caminos hacia Daath, Chesed, Geburah, Netzach, Hod y Yesod. Éste es el sol inferior que representa el “mundo inferior”. Los de arriba y los de abajo están, de cualquier manera, entrelazados. El Arcángel Michael gobierna Tiphareth y el sol inferior. El Arcángel que es más cercano a Dios, llamado Samael, el portador de la luz, Lucifer, gobiernan Daath y al sol superior.

El Árbol original se asemeja a un diamante, dentro los tres niveles están conectados. Estos niveles son ilustrados por tres cuadrados de pie en los bordes. En éstos pueden encontrarse una cruz hecha por un camino vertical y horizontal . El camino horizontal también convierte cada cuadrado

en dos triángulos que descansan en la base del otro : uno apunta hacia arriba, y el otro hacia abajo. El número 4 representado por los cuadrados corresponde a los 4 elementos. El nivel superior corresponde a Atziluth, lo divino, y consiste de Kether, Chokmah, Binah, Daath y los 6 caminos que unen esos Sephiroth. El nivel medio corresponde a Briah, el nivel mental, y consiste de Daath, Chesed, Geburah, Tiphareth y los 6 caminos que los unen. El nivel inferior corresponde a Yeztirah, el nivel astral, y consiste de Tiphareth, Netzach, Hod, Yesod y los 6 caminos que los unen. El nivel inferior material, Assiah, no existe en este árbol, y tampoco el Sephira Malkuth. El Hombre fue originalmente comprendido solo de los principios de los mundos superiores, y su morada fue el nivel astral y Yesod.

Los 3 niveles en el Árbol de la Vida original también corresponden al ideal platónico de la sociedad con filósofos asignados a la triada supernatural, guerreros a la triada ética, y granjeros y artesanos a la fundación nutritiva. El nivel superior representa la trinidad divina desde una perspectiva Qabalística espiritual.

El nivel medio representa los ángeles y el nivel inferior representa al hombre y las partes restantes de la Creación. Daath y Tiphareth actúan como mediadores entre los niveles. Daath, o Lucifer, es el ángel más cercano a la trinidad.

LA CAÍDA DE LUCIFER

En el Árbol de la Vida original, Yesod, la morada astral del hombre, es una reflexión exacta del plano superior, Kether. Aquí el hombre es una imagen exacta de Dios. Quizá es por esto que Lucifer y los ángeles alrededor de él, Samyaza, Azazel y los hijos del cielo, comenzaron a desear al hombre (El Libro de Enoch y Genesis 6). Yesod es el plano de la sexualidad, pero en el Árbol perfecto aparece en una forma dormida y sublimada. Lucifer-Daath , la serpiente original, representa la fuerza divina de la creación que es capaz de llevar a cabo la idea de la creación de Dios (la trinidad de Kether, Chokmah y Binah). Así, el hombre puede ganar conocimiento que previamente fue accesible solo para Dios y los ángeles. Daath-Conocimiento es el fruto que el hombre consume en el mito del paraíso.

El descenso de los ángeles caídos hacia el plano del hombre y su unión sexual con el hombre fue una nueva y prohibida unión entre los planos. Lucifer, quien previamente actuó como guardián y mediador entre lo divino y los niveles inferiores, dejó su posición y unió los niveles superiores con los inferiores. El nivel astral del hombre, Yesod, fue la parte inferior y final de la creación en el perfecto Árbol de la Vida. La humanidad fue entonces fertilizada por la semilla de los ángeles y ,en vez de ser apenas una creación, la humanidad se convirtió en creadora cuando nacieron los Nephilim , los gigantes que son descriptos en el Genesis 6, y que son la progenie de la unidad entre hombres y ángeles. El perfecto y cerrado sistema del original Árbol de la Vida fue roto.

Luego de haber ingerido las frutas del conocimiento, la chispa divina es despertada en el hombre. Los poderes de Dios y el Cielo se sintieron amenazados y en el Genesis 3:22, Dios declara :

"Y el Señor Dios dijo, Observen, el hombre se convirtió en uno de nosotros, sabiendo el bien y el mal :y ahora, pues que no alargue su mano y tome también del Árbol de la Vida, y coma, y viva por siempre".

Dios destierra al hombre del Jardín del Edén y lo forza a cultivar el suelo donde Adan surge. Querubines sosteniendo espadas de fuego protegieron el camino al Árbol de la Vida para prevenir

al hombre de comer de él. Ahora la Caída ha ocurrido, y el degradado Árbol de la Vida es construido. Un Abismo es creado entre el nivel divino y los mundos inferiores. El hombre es arrojado fuera del jardín astral hacia el plano de la materia. La Sephirah Malkuth es creada. Lucifer-Daath pierde su lugar cerca del trono de Dios (El triángulo supremo) y es arrojado dentro del Abismo. El Abismo es dentro y más allá de Malkuth. Daath se vuelve la 11va invisible "No-Sephirah"

Luego de la apertura del Abismo, el triángulo supremo crea una esfera aislada del resto del Árbol. En el medio de la triada suprema, el ojo que todo lo ve de Dios es revelado; un símbolo que puede ser reconocido de antiguas pinturas de iglesia y sellos masónicos. El símbolo representa el poder totalitario de Dios y el aislamiento de su autoridad en relación a los niveles inferiores. Los adeptos de la luz adoran y alaban este poder. Se entregan a sí mismos a Dios, Yahweh, e intentan vivir en acuerdo con sus leyes y decretos. Para los Qabalistas judíos significa intentar vivir de acuerdo a las leyes Mosáicas. Para los Qabalistas Cirstianos se trata de seguir a Jesús y depositar la esperanza en él. Qabalísticamente, la crufixión de Jesús simboliza cómo, mediante su muerte, él crea un puente entre el Abismo y así reúne a Dios y al hombre. La meta Qabalística es apaciguar a Yahweh y mediante esto restaurar el orden armónico original del Árbol de la Vida. La meta, es retornar al estado infantil del Jardín del Edén.

Para los Qabalistas monoteístas adeptos a la luz, se necesita un Messiah (Mesías) para crear un puente por encima del Abismo. Tiphareth posee ese rol desde que el superior, Sol Negro, Daath, fue arrojado en el Abismo. Luego de la Caída, el Mesías y el cazador de dragones, Michael, es asociado con Tiphareth. Es mediante Tiphareth que el Abismo puede ser cruzado.

Los adeptos del Camino de la Mano Izquierda caminan por otro y más difícil camino. Es un camino que es complejo y Draconiano, pero que tiene el más grande fin : convertirse en dios. En vez de reparar el daño de la Caída, el adepto oscuro glorifica la Caída y permite a la destrucción cumplirse. El adepto oscuro rompe lo antiguo y deja que algo nuevo surja en su lugar. El Camino de la Mano Izquierda se aleja del Árbol de la Vida y se acerca más al Árbol del Conocimiento. Los diferentes Qlipoth pueden ser vistos como frutas en el Árbol del Conocimiento. Cuando el hombre comió las frutas del conocimiento , Dios lo previene de comer del Árbol de la Vida.

Los adeptos de la luz están esperando ser resucitados luego de la muerte en el cielo o en un nuevo paraíso. Los adeptos oscuros están buscando acceder a las frutas de un nuevo Árbol de la Vida mediante el Árbol del Conocimiento. Ésta contienda es una búsqueda alquímica del Elixir Vitae (Elixir Vital) y la Piedra del Sabio. El trabajo de la Piedra Filosofal es el proceso alquímico de creación de un Árbol de la Vida original que se asemeje y represente un diamante perfecto. Cumpliendo el camino que comenzó cuando las frutas del conocimiento fueron consumidas, el hombre ahora puede cosechar las frutas de la vida.

LA APERTURA DEL ABISMO

Los caminos en el perfecto Árbol de la Vida están alterados luego de la Caída del hombre. Antes de la Caída, los caminos venían desde Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah y Tiphareth hasta Daath. Desde Kether, el camino que corresponde a la letra Gimel y la carta de Tarot La Sacerdotisa puede ser hallado. Desde Chokmah florece el camino que está conectado a la letra Heh y al Emperador. Entre Binah y Daath el camino que está conectado a la letra Zain y a los Amantes puede ser hallado. Entre Chesed y Daath , el camino conectado a Qoph y la Luna. El camino con la letra Shin y el Juicio Final (El Aeon en la baraja de Crowley) va desde Geburah hasta Daath. Entre Daath y Tiphareth florece el camino que corresponde a la letra Tau y al Mudno (El Universo en la baraja de Crowley) . Cuando Daath cae desde las inmediaciones de la triada superior, el Abismo es abierto y los caminos que conectaba Daath se cortan, y el camino entre Kether y Daath (Gimel/La Sacerdotisa) en su lugar, continúa por Kether hasta Tiphereth.

De la misma forma, los caminos desde Chokmah (Heh/El emperador) y Binah (Zain/Los Amantes) cambiansu dirección desde Daath hasta Tiphareth. Desde que Daath cae y contribuye a la creación del mundo material, los 3 caminos restantes caen correspondientemente hacia el mundo material y la Sephirah Malkuth. El camino desde Chesed (Qoph/La Luna) está desatado de su firmamento y en su lugar , emana hacia abajo desde Netzach hasta Malkuth. De la misma manera, el camino entre Daath y Geburah (Shin/El Juicio Final) cae hasta Hod donde pasa por Malkuth. El camino que conectaba Tiphareth y Daath (Tau/El Mundo) también cae y se convierte en el camino que emana hacia abajo desde Yesod a Malkuth.

Donde Daath existió algúna vez, el Abismo se abre en el Árbol de la Vida luego de la Caída. De acuerdo con algunos Qabalistas, el Abismo es llamado “Masak Mavdil” , que denota un montón de chatarra para fracasos desterrados. Muchas entidades moran en el Abismo, como Mesukiel , “Aquel que oculta a Dios”, una entidad que oculta los errores humanos y divinos muy profundamente en el Abismo. El Abismo está gobernado por seres demoníacos, como Abbadon y Choronzon. El Abismo también ha sido asociado con Gehenna el ardiente Infierno de los condenados, que es nombrado así luego de una quema de chatarra al sudoeste de Jerusalem.

El Abismo es el puente a los anti-mundos Qliphóticos en los cuales Lucifer establece su Pandemonium luego de la Caída. En la mitología Nórdica, el Gnipahalan corresponde en parte al Abismo Qabalístico. La diosa Hel es abatida al mundo de la oscuridad y el frío, Nifelheim. El puente para ella es una caverna oscura, Gnipahalan, que es custodiada por la bestia infernal Garm.

LILITH-DAATH Y LA CAÍDA SOPHIA

La concepción más común respecto a la serpiente en el Jardín del Edén es la de que ésta es una forma de Satan o Lucifer. Pero, de acuerdo a muchos teólogos, la serpiente era Lilith, la mujer que, en los mitos Apócrifos, fue la primer mujer de Adan, y que fue originalmente una demonio Sumeria de la Tormenta. Lilith es a menudo descripta como una mujer con cuerpo de serpiente por debajo de la cintura. Ella se enrosca en el Árbol del Conocimiento y engaña al hombre para que ingiera la fruta del conocimiento. Desde una perspectiva qabalística, Lilith está originalmente conectada a la Sephira del conocimiento, Daath. Ella corresponde a la hija en los 4 pliegues originales que consisten en el Padre, la Madre, la Hija y el Hijo. Daath-la Hjija es una forma de Shekinah, el aspecto femenino de lo divino. En el mito de Lilith, la primera esposa de Adan, está dicho que ella fue creada independientemente de Adan, a diferencia de Eva que fue creada de su costilla. Así, Lilith no desea entregarse a Adan, algo que lleva a un argumento con respecto a quién debe recaer debajo durante el sexo. Finalmente, Dios debe intervenir e intenta forzar a Lilith a someterse a Adan. Pero Lilith menciona el nombre secreto de Dios, Shemhamforash, y se las arregla para escapar. Ella escapa fuera del Jardín del Edén a las tierras salvajes donde encuentra demonios, como Samael y Asmodeus. La interpretación Qabalística de este drama mítico es que Daath-La-Hija-Lilith en el original Árbol de la Vida existió por encima de Tiphareth, que representaba a Adan.

Daath debía someterse a Tiphareth, y en esta etapa el orden del original Árbol es roto. Daath cae en el Abismo y fuera del original Árbol de la Vida. Como compensación de la ahora perdida Daath-Lilith, Adan recibe una nueva mujer, que es Eva, y la Sephirah Malkuth reemplaza a Daath como la Hija. Malkuth es la mujer caída que fue sometida a la fuerza solar y patriarcal de Adan-Tipharet. Ella también es el principio que permite la creación del mundo material, y su existencia continua mediante la concepción material. Pero, por dentro, Eva-Malkuth cría a Lilith como su oscuro alter ego esperando a surgir. Esto corresponde a Maya y Shakti en el Tantrismo, que son los dos lados del mismo principio. Maya mantiene y reproduce el nivel de las ilusiones, dualidades y materia.

Al mismo tiempo, ella es Shakti, la fuerza primitiva reptiliana que puede surgir y destruir las ilusiones y el plano material. Mediante su Caída, Lilith permite la creación de Eva-Malkuth, pero se esconde en el Abismo y en el Qlipha de Malkuth. Daath significa "conocimiento" y la contraparte de Daath-Shekinah en la filosofía Gnóstica y Griega es Sophia : aquella que denota sabiduría y conocimiento. Originalmente "filosofía" , que en Griego significa amor por la sabiduría, implicó un amor de Sophia a un nivel que corresponde al eroto-misticismo Tántrico. La Filosofía fue , en realidad, un camino gnóstico-griego en donde el filósofo buscaba despertar a la diosa oscura mediante ritos eróticos, para ganar poder y sabiduría y convertirse en un dios.

LA NATURALEZA DEL MAL

El mal es uno de los motivos principales en la religión y la búsqueda espiritual. Hay un buen número de fenómenos en la existencia que pueden ser percibidos como mal, y la religión se ha aprovechado de esto para explicar qué es el mal y cómo puede ser evitado. Las explicaciones concernientes a la naturaleza del mal varían entre las distintas religiones, y difieren radicalmente aún teniendo un sistema de creencias idéntico.

Desde una distancia segura, el mal naturalmente fascina, algo que todo desde la cultura popular hasta la teología y la filosofía pueden probar. El mal puede funcionar como un espejo oscuro de la humanidad. Quizá nuestras concepciones sobre lo que es malvado son más reveladoras sobre nosotros que nuestras concepciones sobre lo que es bueno. Pensadores religiosos y espirituales han reflexionado sobre todas las paradojas que rodean a lo divino ,y las preguntas sobre bien y mal. El ejemplo más conocido s probablemente el problema Teodicea ,que concierne el poder todopoderoso de Dios, y cómo puede ser combinado con su total bondad cuando hay tanta maldad, dolor y penurias.

El mal religioso es a menudo algo muy distinto que aquel que es percibido generalmente en nuestras vidas mundanas. El mal religioso a menudo gira alrededor de la relación a lo divino, y en ese caso el mal es lo que se opone a lo divino. Hubris y las violaciones contra el orden divino , como la rebelión de Lucifer, son malas a un nivel religioso, pero quizá no son percibidas como malas a un nivel más trivial. Si Dios fuera el bueno y el todopoderoso padre que se representa que es, la revuelta de Lucifer no sería mucho peor que una rebelión adolescente. Los dioses que se supone representan el bien, así como el Dios del Antiguo Testamento, permiten y conducen actos severos que muchos de nosotros definirían brutales o malvados. El Dios del Antiguo Testamento inflama a sus seguidores y los lleva a cometer genocidio y violaciones brutales. Es en sí muy confuso comprender qué es bien y mal leyendo los textos religiosos antiguos. Los Gnósticos incluso decían que el Dios del Antiguo Testamento era el verdadero Diablo, y que la Serpiente en el

Jardín del Eden era el Salvador. El Satanismo es una filosofía similar que convierte estos conceptos y los voltea, y dado que éstos conceptos son vistos dados vuelta en primer lugar, es un proceso que voltea las cosas a la manera correcta. Los Místicos explicaron la esencia del Diablo en muchas maneras fascinantes y asombrosas. Para los Qabalistas, el mal era un problema importante para resolver. Gershom Scholem plantea que muchos Qabalistas, verdaderos guardianes del sello del mundo místico, vieron la existencia del mal como una de las motivaciones más importantes en su filosofía y dijeron que esto les conducía a resolver el problema rápidamente. Son caracterizados por un interés certero por la realidad del mal y el oscuro horror que rodea a todos los seres vivientes.

La descripción del mal en la Qabalah difiere fuente a fuente. Para algunos Qabalistas el mal es una fuerza independiente, mientras que otras visiones observan al mal como una parte de Dios. A veces, el mal es interpretado como necesario y a veces como un ser sin valor. La mirada del mal puede extenderse desde un dualismo estricto, en el cual bien y mal están en guerra hasta una visión complementaria en la cual bien y mal están creídos que son esenciales. El mal es a menudo, como en las cosmovisiones mundiales Gnósticas y Neo-Platónicas, asociado con niveles de materia inferiores, pero también podemos hallar pensamientos que sugieren que el mal es un principio espiritual independiente cercano a Dios. El mal es percibido y descripto en muchas y contradictorias formas en la Qabalah.

Hay, de cualquier forma, un número de ciertas visiones del mal que son recurrentes en la Qabalah y pueden ser divididas de la siguiente forma :

1 a)Mal positivo
b)Mal negativo
2 a)Mal necesario
b)Mal innecesario
3 a)Visión dualista
b)Visión monística
4a)El mal como un principio material
b)El mal como un principio espiritual
5a)Mal personal
b)Mal impersonal

A menudo las visiones del mal son antagonistas. El mal es visto como el enemigo, pero también hay visiones complementarias en las cuales bien y mal, por necesidad, deben existir lado a lado. Las diferentes visiones pueden, claro, superponerse.

1a**) Mal Positivo** : Significa una existencia independiente. El mal positivo es el mal en sí mismo y, generalmente, absolutamente malvado. Un ejemplo de esta cosmovisión puede ser hallada en el Mazdaísmo y las enseñanzas de Zarathustra. Hay dos principios espirituales : Ahura Mazda, que se

basa en la luz y lo bueno , pero también Angra Mainyu, que está conectada a la oscuridad y el mal. Ésta visión implica un paradigma en el cual el mal está en oposición al bien. A veces, de cualquier forma el mal puede ser un principio independiente, pero igual existe dentro de un factor de unión, como en el Zervanismo, en el cual Zervan incluye al Angra Mainyu y el Ahura Mazda. En la Qabalah, el mal está visto como el aspecto original de Dios.

1b)**Mal Negativo** : Implica el mal sin existencia independiente. El mal negativo es simplemente la ausencia del bien. El Mudno de las Ideas o el nivel divino es bien, verdad y belleza. El Platonismo, Neo-Platonismo y otras formas de misticismos ven al mal como la ausencia del bien. El mal del mundo no existe por ningún mal, sino porque el bien se ausenta y hay una gran distancia para con lo divino. El mal está caracterizado por la no-existencia y la ausencia. El mal negativo no es absoluto, sino algo relativo en relación al bien. El pensamiento del mal negativo es a menudo acompañado por una visión del mundo monística.

A veces, de cualquier forma, este no-ser es identificado con mal, como en el caso de Ahriman (Angra Mainyu), y pronto arribamos al límite del paradigma dual.

2a)**Mal necesario** : está basado en la creencia de que el bien surgirá solo si hay mal. Esto puede ser interpretado como una visión relativista en la cual el bien es solo bien en relación a la maldad o al mal, pero es una visión rara en el misticismo. El bien y las buenas obras, más frecuentemente, tienen valor solo cuando encuentran resistencia del mal y la injusticia.

El hombre tiene bondad y maldad dentro, y libre voluntad para elegir una o la otra. Solo cuando elegimos la bondad , el hombre y su mundo pueden alcanzar la verdadera legitimidad. El erudito Qabalístico Joseph Dan explica :

> *"El mal viene directamente de Dios y cumple una función divina. La medida de mal en cada fase de la creación está decidida por Dios , de acuerdo a su plan divino, el cual es uno perfectamente bueno-para producir justicia. El mal es necesario para llevar la justicia adelante, para probarla en las circunstancias más difíciles y para justificar la existencia del mundo con ella".*

Éste pensamiento es fácilmente combinable con una visión complementaria del bien y el mal y una filosofía monística.

2b)**Mal innecesario** : está basado en la creencia de que el mal no sirve y no tiene alguna función. La tarea del hombre es luchar contra el mal a cualquier costo y los poderes del bien asisten en esta lucha. Jeffrey Burton Russell escribe en su libro *"The Devil"* (El Mal) :

"Los males en el mundo son tantos, tan grandes y tan inmediatos que demandan no una aceptación mística, sino la vountad para tomar armas contra ellos".

La idea de mal innecesario no corresponde a una visión del mal positiva, pero puede ser conectada con una visión nihilista del mal en la cual es la ausencia del bien sin algún tipo de significado.

3a)**La visión dualista**: describe dos fuerzas separadas de bien y mal. Zoroastrianismo y Mazdaismo, las religiones Iraníes, tienen una visión del mundo dualista. Ésta visión es quizás una solución más fácil al problema Teodicea. Jeffrey Burton Russell escribe :

"El Cristianismo siempre ha encontrado difícil reconciliar a la bondad de Dios con su omnipotencia; el Zoroastrianismo preserva la absoluta bondad de Dios sacrificando su omnipotencia"

Continúa :

"El Dualismo insiste sobre la existencia de un mal absoluto y radical. No sólo en ésta parte responde a nuestras percepciones del mundo sino que por primera vez deja una figura claramente reconocible como diabólica".

Aún así, la visión dualista es ocasionalmente combinada con el pensamiento de un mal necesario y complementario, pero entonces tiende a pasar a una filosofía monística.

3b)**La visión monista**: Describe el bien y el mal como dos lados del mismo poder, una visión que cuestiona el objetivo real del bien y el mal y dice que son dos términos de abstracción. Herekleitos previamente expresa esto :

"Bien y mal son uno (y) para Dios todas las cosas son justas y buenas y correctas , pero los hombres mantienen algunas cosas erróneas y otras correctas".

Una visión monística es encontrada entre aquellos Qabalistas que ven al mal como una parte de la personalidad de Dios. Para una religión monoteísta, como el Judaísmo, el principio del mal se coloca en el único Dios. Jeffrey Burton Russell escribe :

"Satan es la personificación del lado oscuro de Dios, el elemento en Yahweh que obstruye el bien (…) Dado que Yahweh fue solo un Dios, tenía que ser, como el Dios del monismo, una "antinomia de oposiciones internas". Él fue luz y oscuridad, bien y mal".

4a)El mal como un principio material : Éste pensamiento tiene una afinidad primordial con el Gnosticismo. Tiene también sus parecidos con ciertos aspectos del Platonismo y Neo-Platonismo.

El nivel divino y espiritual superior está hecho de puras cualidades positivas como la bondad, verdad, belleza y justicia. La materia se opone a esas cualidades y está asociada con el mal, la inercia y las ilusiones.

Chispas de lo divino son encarceladas en la materia, y cuando el hombre es liberado de la materia estas chispas de la luz divina son liberadas también, y el bien conquista al mal. Ésta visión del mal es frecuentemente asociada con los ideales ascetas y una visión negativa del cuerpo físico. Dentro, por ejemplo, del Manicheismo Iraní, se pensaba que los poderes de la oscuridad estaban ideados para crear al hombre para que capture la luz en la materia. Desde una visión Neo-Platónica, el mal como materia es un mal negativo que es en relación con el objetivo, una cualidad positiva del Mundo de las Ideas de Platón.

4b**) El mal como un principio espiritual** : Dentro de esta visión, el mal es algo por sobre y fuera de la materia . El mundo material contiene cualidades de los dominios del mal y del bien. El mal como principio espiritual puede existir dentro de Dios, o como una fuerza malvada independiente.

5a**)Mal Personal** : Presupone entidades o poderes que desean cometer actos malos. Esto no sugiere algún principio de abstracción o alguna ley impersonal de la naturaleza, sino más bien poderes con personalidades individuales. En algunas instancias estas fuerzas se cree que están en guerra con los poderes correspondientes del lado del bien, y ocasionalmente el mal actúa como un ayudante para los poderes superiores del bien. La creencia en un mal personal es frecuente dentro de las áreas de la religión y la magia primitiva. La magia Qabalística describe diferentes demonios que personifican el mal, pero que también pueden ser contactados para fines mágicos.

5b)**Mal impersonal** : es más bien un principio abstracto que causa el mal de ser experimentado. Uno generalmente viene a través de descripciones del mal impersonal en la filosofía o el misticismo. El mal puede ser la acción del hambre en ciertas situaciones, o en fuerzas cósmicas mal dirigidas. No hay libre voluntad detrás del mal, pero actúa como una ley impersonal de la natura o una catástrofe.

En suma a estas 5 parejas opuestas uno puede también considerar un mal complementario, que implica al mal visto como un principio destructivo necesario, tan importante como el poder creador y vital. De acuerdo a esta visión, bien y mal deben estar en balance.

La sephira geburah y el origen del mal

El Árbol de la Vida con sus 10 Sephiroth representa distintas cualidades de Dios, o principios del Universo,y si uno prefiere un lenguaje menos religioso. Dos de las cualidades que más influencia evidente han tenido en la existencia humana son la misericordia de Dios y su lado juzgador.

Cuando los Qabalistas hablan de la misericordia de Dios y su juicio corresponde a las fuerzas astringentes y desintegradoras del universo, fuerzas que constantemente influyen en la Sephira inferior, Malkuth, y el mundo del hombre. En el Árbol de la Vida, la Sephira Chesed corresponde al lado misericordioso de Dios, mientras que la Sephira Geburah (también llamada Din), corresponde al lado severo y condenador. Chesed gobierna por sobre las fuerzas que unen, conectan y juntan, mientras que Geburah es el principio que rompe, desdibuja límites y analiza. Chesed y Geburah ejercitan una influencia fundamental en la existencia. Cuando estos 2 principios están equilibrados actúan armónicamente con los otros Sephiroth. Chesed pertenece al lado derecho del Árbol de la Vida y Geburah al izquierdo. El lado izquierdo está asociado con los principios que crean límites y leyes y es llamado El Pilar de la Severidad. El lado derecho está asociado con los principios que crean unidad y entendimiento y es llamado El Pilar de la Misericordia. Los Sephiroth en el lado izquierdo son Binah, Geburah (Din), y Hod y los Sephiroth en el lado derecho son Chokmah, Chesed y Netzach. Las fuerzas en el lado izquierdo son apenas activas durante el proceso de la Creación puesto que demanda una separación de la unidad original de Dios. El Universo es creado cuando el principio destructivo divisor está activo. Este pensamiento es importante en la Qabalah dado que

la protege de un panteísmo de otro modo inminente en el cual Dios existe dentro de la Creación. El hecho de que es un principio destructivo que es la causa del Universo puede, al principio, parecer una paradoja pero es la fuerza divisora la que permite la multiplicidad y la existencia individual. Sin esta fuerza , todo se mezclaría y unificaría. Si tomamos a un hombre como ejemplo, la vida comienza con la división de una célula que permite la creación de una nueva vida. La fuerza divisora es una herramienta que es necesaria para crear vida de otra vida, pero es también la misma fuerza que corta el hilo de la vida.

En la Sephira Binah, pueden ser encontrados algunos de los principios originales en el Pilar de la Severidad así como las raíces del Universo, y de las fuerzas que dividen, regulan y limitan. Por otra parte, es solo en Geburah que las fuerzas desintegradoras y juzgadoras están expresas completamente, y armonizadas por las fuerzas unificadoras de Chesed.

Geburah es vista como la raíz del mal para algunos Qabalistas. La actual definición de mal fue a menudo "separación", es decir, la cualidad que caracteriza a Geburah. Como explica Gershom Scholem en su capítulo "Sitra Ahra, Good and Evil in the Kabbalah" en el libro *On the Mystical Shape of the Godhead* ("En la forma mística de Dios"):

> *"Aquí aprendemos que el mal es nada más que aquello que aísla y remueve las cosas de su unidad(…) Lo que es común para todos los Kabbalistas es percibir , al mal como una entidad existente en el aislamiento y, a la acción malvada como la separación del ser de su lugar apropiado".*

GEBURAH Y SATAN

Tanto como Geburah continúe equilibrada por Chesed, es una fuerza que garantiza orden y justicia, pero si Geburah actuase por su cuenta se volvería una fuerza brutal y destructiva que podría causar el mal. Los Qabalistas ven a Geburah como un aspecto de Dios y una de sus cualidades. En un momento preciso en el lapso de tiempo mítico-primordial, la Serpiente persiste en el Jardín del Eden y causa que el hombre rompa la unidad original al comer las frutas del conocimiento. Cuando la unidad original se rompe, Geburah se vuelve una fuerza independiente en la cual domina Malkuth y el mundo del hombre. Lo que era potencialmente malo se actualiza y se convierte en una fuerza radical malvada que plaga el mundo del hombre. De acuerdo a algunos Qabalistas, Satan nace mediante los actos pecaminosos del hombre. Un lado de Dios se vuelve una fuerza independiente y mala mediante el lado desobediente de la humanidad. Muchos Qabalistas afirman que la serpiente es el principio que causa la división en la existencia y el cual permite a Satan , o Samael, volverse un principio individual y malvado. La serpiente corresponde a instintos considerados pecaminosos, pero también fue asociada con el demonio madre Lilith.

Samael, el nombre de Satan en la literatura judía, es originalmente un aspecto de Dios en muchas interpretaciones y también es encontrado en los 72 nombres de Dios, en el nombre Sa'ael. Cuando

la fuerza de Geburah se vuelve independiente, Maveth, también conocido como Muerte, irrumpe en la existencia , y también en el nombre de Sa'el, que después de eso se vuelve Samael , es decir, el ángel de la muerte. Los Qabalistas fieles al judaísmo pensaban que en la llegada del Messiah (Mesías) la muerte sería derrotada y también creían que cuando el hombre alcanzase la existencia paradisíaca original en algún futuro, Samael sería liberado del principio de la muerte y una vez más, se volvería uno con Dios y reganaría el nombre Sa'el.

En ciertos Qabalistas hay, de cualquier forma, una tendencia de ver a Satán como una fuerza original e independiente que está activa en la unidad primordial de Dios. Galya Raza,el texto Qabalístico, describe largas conversaciones entre Samael y Dios. En el misticismo Judío, Satan es el fiscal que es un pre-requisito para la justicia de Dios. En algunos textos es la Geburah, el aspecto juicioso de Dios, la que está vista como idéntica al ángel fiscal, Satan.

GEBURAH Y LA CREACIÓN

Geburah es el principio castigador y destructivo. Pero, paradójicamente, es también el pre-requisito de la Creación. Cuando Dios crea el cielo y la tierra divide lo que antes estaba fusionado. Dios separa la luz de la oscuridad. Originalmente todo estaba unido y completamente indiferenciado, y desde este estado primordial el mundo fue formado a través de la separación., es decir, mediante las cualidades de Geburah. La trinidad suprema no corresponde a la Creación en sí misma , sino a su planeación , y todo es en esta etapa aún uno solo. Kether corresponde a la voluntad de Dios, Chokmah a su conocimiento y Binah a su discernimiento. Los 7 Sephiroth bajo Binah representan la Creación y los 7 días durante los cuales tuvo lugar. Binah es la Sephira que bordea los 7 Sephiroth debajo, y aquí hallamos las cualidades que son pre-requeridas para el acto de la Creación. Binah es la habilidad discriminatoria de Dios y el proceso de diferenciación por el cual la Creación es preparada. Es Binah quien libera las emanaciones en las cuales las fuerzas de Geburah tienen espacio para operar.

LOS MUNDOS DESTRUÍDOS

De acuerdo a algunos Qabalistas, hubo ciertos mundos que fueron creados previamente al nuestro. Rabbi Isaac ha-Cohen , quien vivió durante la mitad del siglo XIII , fue uno delos más significativos postulantes de esta idea. Esos mundos fueron creados sólidamente desde los principios del lado izquierdo que tuvieron sus raíces en Binah, así permitiendo a la fuerza separadora de Geburah operar sin obstáculos. Dado que estos mundos fueron creados por el principio desintegrador y destructivo, ellos también fueron totalmente destructivos. Por lo tanto, implosionaron mediante su propio mal y naturaleza destructiva. De Acuerdo a Isaac ha-Cohen, Dios creó aquellos mundos para permitir la existencia del hombre correcto.

En un mundo que consista solamente los buenos instintos (yeser ha-tob) ningún hombre correcto sería capaz de existir, dado que la justicia es equilibrada con lo que se refiere a la resistencia. Solo en un mundo de injusticia puede surgir un hombre justo, dado que el puede elegir el bien y lo justo. Los Ángeles que consisten en solo buenos principios son así no justos de la misma forma que el hombre puede serlo. Dios no deseó condenar algún mundo a la no-existencia antes de haber establecido que era imposible encontrar al menos 2 personas justas en esos mundos. Hubiera sido injusto hacia esos dos que no serían capaces de existir para probar su justicia. Aquí podemos encontrar el pensamiento de un mal necesario que permite la existencia de la verdadera bondad. Rabbi Eleazar de Worms introduce el pensamiento de que Dios inicialmente creó un mundo que era enteramente malvado en un intento por encontrar al menos dos buenas personas en él. Si esto no hubiera ocurrido el mundo se habría destruido, dado que el ningún mundo puede existir sin al menos dos buenas personas.

El problema era que ni una sola buena persona surgió en esos mundos de pura maldad. De acuerdo *al Tract Regarding The Left Emanations* (Tratado sobre las emanaciones de izquierda) de Rabbi Isaac ha-Cohen, Dios hizo tres intentos. Primero un mundo surgió de “extrañas formas” y “apariencias destructivas”. Era un mundo malvado y cruel gobernado por Qamtiel.Este mundo era tan malvado que fue destruido y retornó a la SPRING? Original de Binah. Un segundo intento fue hecho, y un nuevo mundo emanó de formas aún más extrañas y apariencias. Su gobernante era Belial y este mundo era aún peor que su predecesor. Fue destruido tal como el primer mundo. Un tercer mundo emanó de formasmás extrañas y más destructivas que las del primero y el segundo. Su gobernante fue Ittiel y este era el peor de los tres mundos. Las fuerzas de este mundo deseaban ubicarse sobre lo divino, y talar al mismísimo Árbol de la Vida. Éste mundo también fue destruido , y se tomó la decisión de no crear más mundos resamblando estos.

En su lugar , Dios creó nuestro mundo que contiene una mezcla de bien y mal, y como resultado el hombre contiene buenos instintos (yeser ha-toh) y malos instintos (yeser ha-ra). Éste mundo

significa, de cualquier forma, que la justicia decrece sobre lo justo dado que son asistidos por el bien y lo divino, AND DO NOT CHOOSE GOOD AGAINST ALL ODDS. Pero , al mismo tiempo, los 3 mundos enteramente malvados revelaron que ningún mundo puede existir solamente mediante los mundos destructivos de Geburah. Si un mundo es capaz de existir las fuerzas de Geburah deberán ser equilibradas por Chesed, y esta es la situación en el mundo del hombre,Malkuth.

Los mundos originales malvados desaparecieron y retornaron a su origen en Binah. Rabbi Isaac ha-Cohen compara esto con cómo HOW A WICK IN OIL BURNS DUE TO THE OIL, pero cómo su fuego puede ser sacado del mismo aceite. Pero, no todo regresa. Ciertos residuso de los 3 mundos originales malvados continúan existiendo como residuos o como la lava más fuerte de un volcán extinto. Estos residuos son el mal del mundo que es llamado Qliphoth.

LOS REYES DE EDOM

En la Qabalah los 3 mundos primordiales destruídos corresponden a 974 generaciones que , acorde a la tradición , fueron creados por Dios pero aniquilados luego de que Dios descubriese que eran malvados. Otro tema recurrente que es común en la Qabalah es el de los Reyes de Edom de los que se habla en el Genesis 36 . Ellos eran reyes en la tierra de Edom antes que un rey Israelita lo conquistase, y los Qabalistas asocian estos reyes con los mundos primitivos malvados y sus gobernantes. De acuerdo a los Qabalistas, Edom era un reino, o un mundo, que consistía solamente en las ásperas fuerzas de Geburah. El Zohar nos dice que Edom significa “Un reino de una severidad que no es debilitada por ninguna compasión”. Los señores ancianos de Edom eran 11 en números, y éste número es asociado con el principio del mal en la Biblia. En el Genesis 36:40-43 podemos encontrar sus nombres : Timna, Alva, Jetet, Oholibama, Ela, Pinon, Kenas, Teman, Mibsar, Magdiel e Iram.

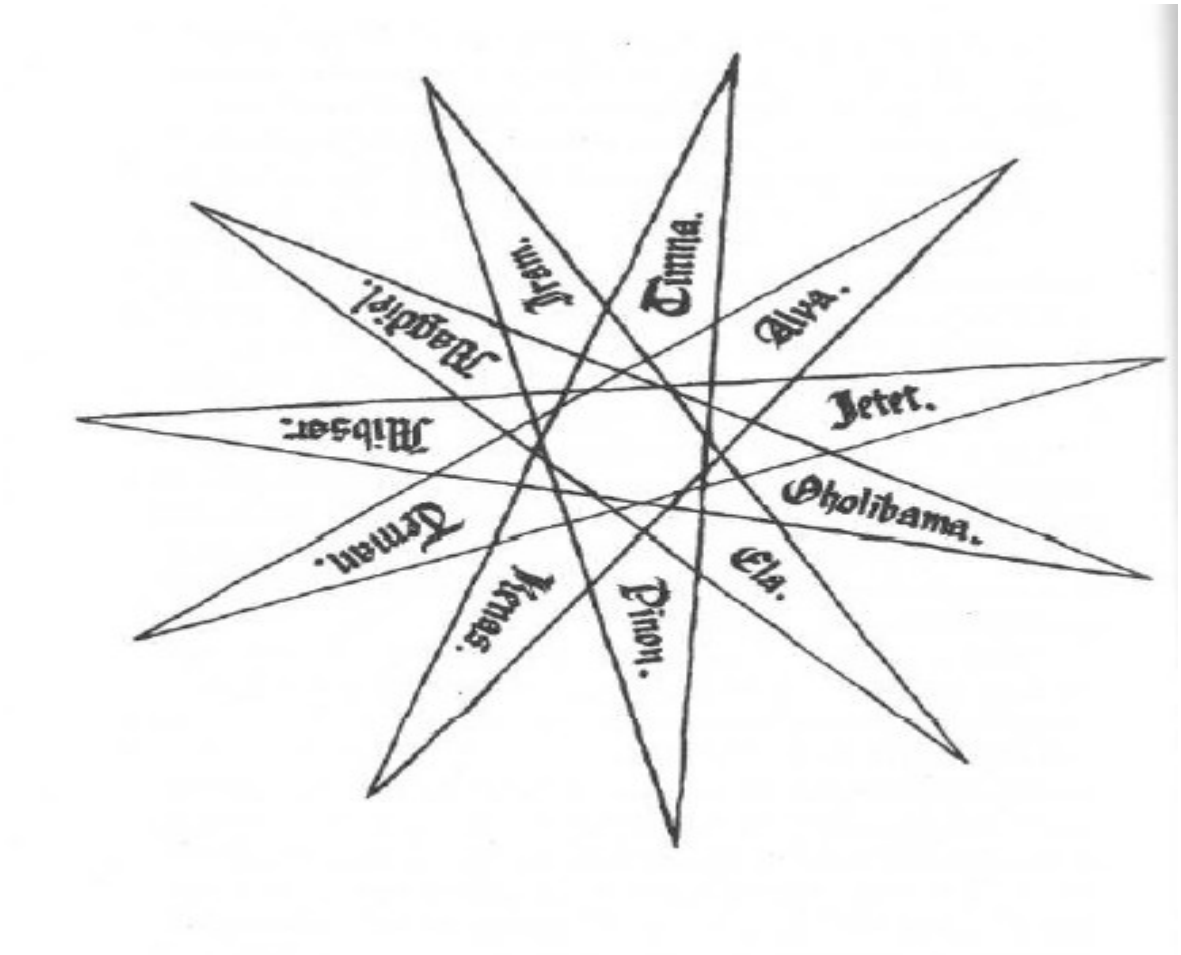
En la Qabalah esos nombres corresponden a 11 demonios reinantes que gobiernan los antimundos del lado malvado. Un texto Qabalístico de los demonios más importantes revela que los señores y los reyes de Edom eran asociados con ciertos demonios :

"La vieja Lilith es la esposa de Samael, ambos fueron nacidos a la misma hora como una imagen de Adan y Eva, y están unidos el uno al otro. Ashmedai, el gran rey de los demonios, tomó por esposa a la joven Lilith, hija del rey; su nombre es Qufsafuni, y el nombre de su esposa es Mehetabel, hija de Matred y su hija Lilita"

La parte acerca de la esposa Mehetabel , hija de Matreb,es del Genesis 36-39 donde los reyes de Edom y sus familias son presentadas. Esta es una interpretación que no está mencionada en la Biblia, pero fue parte de muchas especulaciones de ciertos Qabalistas; alrededor de las conjeturas con respecto a los reyes de Edom ciertas tradiciones demonológicas fueron asociadas con el pensamiento de que ellos pertenecen a las emanaciones del lado izquierdo. También ciertos Judíos durante la Edad Media usaban "reyes de Edom" para denotar al Cristianismo, lo cual se creyó fue desarrollado del lado oscuro.

GEBURAH Y EL ZIMZUM

Los Qabalistas creían firmemente que la Creación fue iniciada por Dios volviéndose ,y permitiendo la emanación hacia fuera de Él y debajo ,de acuerdo con las teorías de la emanación de los Neo-Platonistas. Ésta teoría fue vuelta al revés por el famoso Qabalista Isaac Luria quien vivió y trabajó en la ciudad Galilea de Safed durante el siglo XVI.



(Los reyes de Edom ubicados en la estrella de 11 puntas representan Los Qliphoth y sus 11 demonios gobernantes)

De acuerdo a Luria, en vez de la Creación comenzando cuando Dios concentra su poder sobre un punto, ésta comienza cuando Dios se dibuja a sí mismo fuera de un área. Dios, o Ain Soph, crea un vacío en su propia ilimitación. Aquí Dios puede crear el mundo , sin volverse uno con él. A pesar de esto , Dios crea el mundo introduciéndose a sí mismo , volviéndose cada vez más demarcado. El primer acto de Dios es crear la demarcación y el vacío, o sea la oscuridad primordial. En éste vacío , Dios puede permitir que la Creación tenga lugar y luz para romper. A través de la Creación, Dios termina en lo que puede ser llamado un exilio místico dentro de Sí Mismo. Este proceso en el cual Dios limita su propia Ilimitación para permitir la Creación es llamado el Zimzum, que significa "concentración" , pero que más bien denota "retracción".

Isaac Luria y sus discípulos dibujaron atrevidas conclusiones acerca del Zimzum. El hecho de que Dios fuera capaz de aislar un área dentro de Sí Mismo significaba que el principio de Geburah estaba activo. La fuerza del juicio, expresada a través de Geburah, está caracterizada por la limitación, y por la determinación de todo en su correcta forma. Así, es Geburah la que está activa cuando Dios inicia el proceso Zimzum. Si la existencia es posible fuera de Dios, Él debería dibujar

un límite para definar donde Él no está. Geburah dibuja este límite, y es el principio detrás de la existencia de los objetos individuales. Sin Geburah todo hubiera retornado y hubiera sido tragado por la unidad original de Dios. Geburah ,que es la fuerza detrás del mal, es simultáneamente el principio que facilita la Creación y la existencia individual fuera de Dios. Isaac Luria y sus seguidores describen una existencia en la cual el mal existe como un pre-requisito por ser el mismo. Scholem explica en *"On the mystical Shape of the Godhead"* (en la forma mística de la Deidad) la vision de Luria sobre el Zimzum, Geburah (Din) y la Creación :

"Un mundo perfecto no puede ser creado, para entonces sería idéntico a Dios , quien no pude duplicarse , sino solo restringirse a Sí Mismo".

Él explica casi la visión Gnóstica de la Creación :

"Pero el acto del tsimtsum en sí mismo, en el cual Dios se limita a Sí Mismo, requiere el establecimiento del poder de Din, que es la fuerza de la limitación y la restricción. Así, la raíz del mal yace en la naturaleza de la Creación en Sí Misma, en la cual la armonía de lo Infinito no puede, por definición, persistir; debido a su naturaleza como Creación-es decir, como otra que la deidad- un elemento de desequilibrio , defectuoso, y oscuro debe entrar en una existencia muy restringida ,por más sublime que pueda ser".

La Qabalah Luriana implica que el pricincipio del mal es necesario si la Creación desea existir y no retornar a la unidad de Dios.

EL ROMPIMIENTO DE LOS VELOS

Un tema importante en la Qabalah Luriana es la descripción del "rompimiento de los velos" (shevirath ha-kelim). Luego del Zimzum, Adan Kadmon es creado, el hombre perfecto quien

despliega la luz divina. De él se irradia la luz Sephirótica en completa unidad. Desde sus ojos una forma de luz atomizada resplandece en la cual los Sephiroth no constituyen una unidad orgánica, sino distintos puntos o partes. El mundo está construido por ésta luz la cual Isaac Luria llama “un mundo de luces puntuadas” (Olam ha-nekkudath), pero también “un mundo de confusión” (Olam ha-tohu). Esto constituye la fundación de la actual Creación que es conocida por el hombre, la cual fue desde el principio dirigida hacia lo finito.

Varios velos son creados para reunir esta luz puntuada y dar una forma a su energía en la creación limitada. Los tres velos de la triada suprema de los Sephiroth reúnen las luces , pero cuando las luces fluyen descendientemente hacia los seis velos inferiores, la rapidez del proceso causa que los velos se rompan. La Sephirah inferior es también dañada, pero no tan agudamente.

Las piezas caen dentro del Abismo con 288 chispas de luz divina. Lo puro y sagrado es entonces mezclado con lo impuro e impío, que resulta en la creación de los demoníacos antimundos.

El rompimiento de los velos es un paso necesario en la Creación, y aunque se refiere a esto como un “accidente” (Shevira), es inevitable. Scholem escribe que así como la semilla necesita agrietarse para ser capaz de crecer y florecer, así los primeros velos deben romperse para ser capaces de emanar la luz divina desde ellos para alcanzar su meta destinada. La razón debajo del rompimiento de los velos es la existencia de un tipo de proceso primordial de limpieza. En el espacio original, el elemento malvado fue mezclado con el elemento bueno. Para purificar los Sephiroth del mal los velos se rompieron , y el mal fue alejado , lo que creó una identidad independiente en un malvado antimundo. Mediante el rompimiento de los velos, nuevos y limpios velos surgen. El reino del mal no es creado inicialmente desde las piezas de los velos rotos. Surge desde productos de desecho que son limpiados de la Vía de la Creación mediante el rompimiento de los velos. Esto puede ser comparado con el proceso de nacimiento que también genera productos de desecho. El proceso entero del rompimiento de los velos es comparado por los Qabalistas con los primeros 3 mundos destructivos y con los 11 malvados reyes de Edom que crearon los mundos malvados primordiales que fueron aniquilados para facilitar un mundo nuevo y puro.

LOS QLIPHOTH

"El rompimiento de los velos fue una catástrofe, dijo Diotallevi. Y ¿qué puede ser más inaguantable que un mundo abortado?. Debe haber habido algún defecto en el cosmos desde el principio, y ni siquiera los más instruídos rabinos habrán sido capaces de explicarlo completamente. Quizá en el momento, Dios exhaló y fue vaciado, unas gotas de aceite de laicos en el primer receptáculo, un residuo material, el [2]reshimu , adulterando así la esencia de Dios. O quizá las cáscaras del infierno- el qelippot, los comienzos de la ruina- estaban esperando astutamente en una emboscada en algún lugar".

UMBERTO ECO –EL PÉNDULO DE FOUCALT (Foucalt's Pendulum)[3]

Los productos de desecho que son asociados con el mal crean anti-estructuras demoníacas para el Árbol de la Vida y los 10 Sephiroth. Éstos desechos son llamados Klipot, Kelippot o Qliphoth (sin. Klipa , Kelippa o Qlipha), que significa "piel", "cáscara" o "pellejo".

Los Qliphoth constituyen algún tipo de sobrante de la Creación. Están alejados del Árbol de la Vida mediante ciertos procesos de limpieza, pero están constantemente atormentando al hombre desde su propio antimundo demoníaco. Algunas veces, Los Qliphoth aparecen en la forma de tentaciones malvadas, y ocasionalmente como demonios reales de los que el hombre debe protegerse. Surgen de la conexión con los mundos malvados primordiales y su destrucción, pero tienen en algunas interpretaciones una existencia aún más primitiva que Dios.

Los Qabalistas generalmente consideran al lado juicioso de Dios, Geburah, como el factor principal detrás de la creación de los Qliphoth. Esto ha sido descripto de manera que es reminiscente de la rebelión de Lucifer contra Dios y su orden. Confirma la impresión de que, desde el principio, Geburah ya tenía una existencia independiente que corresponde a Satán, o Samael.

Geburah rompe la unidad Sephirótica y declara "Yo debo mandar" . Es obligada a regresar dentro del balance Sephirótico, pero ciertas partes de su fuerza escapan. Esas partes de Geburah se convierten contra Dios y comienzan sus propias emanaciones, que los Qabalistas describen como burlas contra los mundos divinos. Así como los mundos de los Sephiroth son 10 en número, esas emanaciones consisten en 10 oscuros antimundos. La pareja demoníaca primordial, Samael y Lilith, que representan los Qliphoth, los mandan. Los Qabalistas se refieren a los mundos Qliphóticos como bastardos, y afirman que corresponden al acto de la Creación, pero en la forma de sexualidad ilegítima.

2 Reshimu es el grano primordial, del cual toda la realidad comenzó.

3 Novela mágica, iniciática y esotérica escrita por el Semiólogo Eco.

Los Qliphoth son llamados los excrementos de la Creación y son ocasionalmente asociados con el mundo material, y a veces con algo que es aún más inferior y peor que en la jerarquía Qabalística.

Ciertos eruditos Qabalistas quieren conectar los Qliphoth con Assiah o Asiah, el nivel inferior del Árbol de la Vida al cual la Sephirah Malkuth pertenece. Pero, al mismo tiempo , los 10 antimundos Qliphóticos corresponden a la estructura Sephirótica entera con sus 4 planos. Los 10 mundos Qliphóticos están poblados de demonios y seres malvados. En "La Qabalah Sin Velo" (Qabalah Unveiled) escrita en el siglo XIX por el Qabalista y Hermetista S.L. MacGregor Mathers, la cual contiene una colección de textos del Zohar originalmente publicados en Latín por Knorr-Von Rosenroth, Assiah y los mundos malvados son descriptos así :

"El cuarto es el mundo Asiático , OVLM HO-ShIH, Olahm Ha-Asia, el mundo de la acción, también llamado el mundo de las cáscaras OVLM HQLIPUTh[4], Olahm Ha-Qliphoth, que es el mundo de la materia , hecho por elementos gruesos del otro árbol. Él es la morada de espíritus malvados que son llamados "las cáscaras" por la Qabalah , QLIPVTH, Qliphoth, cáscaras materiales. Los demonis también están divididos en 10 clases, y tienen habitaciones adecuadas".

Acerca de las especulaciones sobre Qliphoth y sus 10 antimundos una entera demonología fue desarrollada, en la Qabalah Judía y en la Cristiana. Cada Qlipha representa un aspecto negativo, o un antipolo malvado, de cada Sephirah y está poblada por demonios, en vez de ángeles que son asociados con los 10 Sephiroth. Los 10 mundos Qliphóticos y sus gobernantes demoníacos se creen, generalmente, que son los siguientes :

4 http://books.google.com.ar/books?id=V6RUlMViZF8C&pg=PA29&lpg=PA29&dq=ovlm+ho-shih&source=bl&ots=OoLSZuurka&sig=mwsej8BsC9Xg3_bO3JSoIYoRHkc&hl=es&sa=X&ei=G_GZU8T-LaPKsQTuu4LIDA&ved=0CB4Q6AEwAA#v=onepage&q=ovlm%20ho-shih&f=false Libro completo , The Kabbalah Unveiled.

Qlipha to Sephira	Demon Ruler	Anti-Pole
1. Nahemo	Nahema	Malkuth
2. Gamaliel	Lilith	Yesod
3. Samael	Adrammelek	Hod
4. Hareb-Serapel	Baal	Netzach
5. Tagaririm	Belphegor	Tiphareth
6. Galab	Asmodeus	Geburah
7. Camchicoth	Ashtaroth	Chesed
8. Satariel	Lucifuge	Binah
9. Chaigidel	Beelzebub	Chokmah
10. Thamiel	Satan and Moloch	Kether

Éste cuadro está basado en correspondencias de La Kabbalah sin Velo, y revela cómo las 10 distintas esferas corresponden a los 4 mundos en la Qabalah. El más alto (o como uno quizá debería llamarle, más bajo) Qlipha, Thamiel, corresponde al mundo superior arquetípico Atziluth , mientras Chaigidel y Satariel corresponden al mundo de la creación, Briah. Los 6 siguientes mundos son asociados con el mundo de la formación, Yetzirah , y el inferior Qlipha, Nahemo, corresponde exclusivamente al nivel material Assiah. El nombre de los Qliphoth y sus gobernantes difieren de una fuente a otra y nosotros usaremos principalmente una pronunciación diferente a la anterior en este libro. La *Kabbalah sin Velo* presenta una explicación interesante de los mundos malvados y sus seres :

"Los demonios son los más deficientes y enormes de todas las formas. Sus 10 grados responden a la década de los Sefiroth, pero en un radio inverso, la oscuridad e impureza incrementan con el descenso de cada grado. Los primeros dos son nada excepto ausencia de una forma visible y organización. El tercero es la morada de la oscuridad. Los 7 infiernos que le siguen son ocupados por esos demonios que representan los vicios humanos encarnados, y torturan a aquellos que se han entregado a tales vicios en la vida terrenal".

Samael es descripto como el gobernante de todos los demonios y es identificado con Satan. Juntos con la mujer escarlata, la reina del adulterio y la fornicación, Isheth Zenunim, es llamado Chiva o Chioa, la bestia. La bestia, Samael y la ramera constituyen la trinidad malvada.

DEMONOLOGÍA

Los demobios que mandan los antimundos pueden ser reconocidos de la demonología Judeo-Cristiana, y muchos nombres pueden ser encontrados en textos Bíblicos, cuentos paganos y, por sobre todo, dentro de la literatura mágica del Judaísmo y la Cristiandad.La Literatura mágica que fue adscrita al Rey Solomon está llena de nombres de demonios que también aparecen en las especulaciones Qabalísticas sobre los Qliphoth. Es muyposible que incluso el nombre Qliphoth en si mismo se haya deslizado como el nombre de un demonio, el demonio Klepoth en el Grimorium Verum[5]. Entre distintos Qabalistas una variada predilección por entrar en las descripciones demonológicas del lado malvado fue evidente o como Scholem destaca *en Encyclopedia Judáica* :

"La diferencia básica entre el Zohar y las escrituras de los Gnósticos en Castilla fue que , los últimos indulgieron y exageraron personificaciones de los poderes en el dominio, recurriendo ocasionalmente a antiguas creencias demonológicas y llamando a las potencias de "las emanaciones de la izquierda" por nombres propios, mientras que el autor del Zohar generalmente se mantiene en categorías más impersonales".

Aquellos demonios aparecen en los "grimorios", o libros de las artes negras, que ocasionalmente se pretenden que se originaron de autoridades antiguas adecuadas, desde el rey Solomon hasta Agrippa. Entre los textos más viejos dentro de la demonología Solomónica está el Testamento de Solomon (Testament of Solomon). Seguramente el más famoso es La Llave de Solomon (The Key of Solomon) y La Clave Menor de Solomon (The Lesser Key of Solomon) que contiene un catálogo demoníaco notable de 72 espíritus malvados. El número 72 corresponde al nombre secreto de Dios, Shemhamforash y ha habido especulaciones de si esos demonios no constituyen, de hecho,el lado oscuro de Dios. Varios de los demonios pueden ser remontados de ciertos dioses antiguos de las culturas Sumerias y Babilónicas. Estudios clásicos de éstos textos mágicos negros y demonológicos son *Ritual Magic* (Magia ritual) de E.M Butler, *Secret Lore of Magic* (Tradiciones secretas de la Magia) de Idres Shah, y *Book of Black Magic* (Libro de Magia Negra) de A.E. Waite.

Información interesante sobre los Qliphoth y sus atributos pueden ser sacados de textos demonológicos. Eliphas Levi tradujo un fragmento de las Llaves de Solomon del Hebreo.

El texto describe los Qliphoth y sus demonios gobernantes como antipolos de las cualidades divinas Sephiróticas, y 10 fuerzas gobernadas por 11 demonios reyes que son presentados como

5 https://sites.google.com/site/leersindescargar/ocultismo/grimorium-verum Edición castellanizada del Grimorium Verum

antipolos del mal de los Sephiroth. Esta categorización que aparece en el trabajo de Levi y Mathers es común en la Qabalah Hermética. Los demonios y Qliphoth son explicados en este texto traducido por Lévi :

I- Como un antipolo de la Sephirah superior, Kether, que representa unidad, podemos hallar a Thamiel, que es el demonio "de dos cabezas" de la revolución y la anarquía. Dos demonios reyes, Satan y Moloch, gobiernan Thamiel, y están comprometidos en una guerra eterna.

II- Chaigidel es el antipolo de la Sephirah del conocimiento, Chokmah. Chaigidel son las cáscaras que corresponden a las apariencias ilusorias y materiales. Beelzebub, llamado el señor de las moscas dado que las moscas persiguen cadáveres en descomposición, gobierna esta esfera. Beelzebub es descripto como el guía de los demonios, más que su gobernante, dado que los espíritus malvados no obedecen a alguien.

III- Satariel es el opuesto de Binah, la Sephirah del entendimiento. Satariel es el que guarda secretos o esconde algo.Los demonios de Satariel son asociados con incoherencias, inercia intelectual y misterios. Lucifuge manda aquí, y NO DEBE SER CONFUNDIDO CON LUCIFER. Lucifuge es el que escapa de la luz, Lucifer ES EL PORTADOR DE LUZ.

IV- La Sephirah de la misericordia, Binah, tiene a Satariel como un antipolo. Los demonios de Gamchicoth obstaculizan y perturban a las almas. Su líder es Ashtaroth o Astarte, que en el texto es llamado la impura Venus de los Sirios con busto femenino, pero con la cabeza de un burro o buey.

V- Golab es el antipolo de la Sephirah de la justicia. Los demonios de Golab son agitadores y pirómanos y son referidos como los espíritus de la ira. Su gobernante es Asmodeus, que también es llamado Samael el Negro.

VI- La Sephirah de la Belleza, Typhareth , tiene al cuestionado Tagaririm como su antipolo. Aquí manda Belphegor.

VII- La Sephirah de la Victoria, Netzach, tiene a los "Cuervos de la Muerte" Hareb-Serapel, y su antipolo, y Baal manda aquí.

VIII- La Sephirah del orden, Hod, tiene como su antipolo al engañador Samael, y manda aquí Adrammelech.

IX- La Sephirah de la fundación, Yesod, tiene al "obsceno" Gamaliel como su antipolo y el demonio de la depravación , Lilith, manda aquí.

X- Nahema es el antipolo de la Sephirah inferior. Ella es adorada por las naciones malditas y malvadas , los Amalecitas llamados "los atacantes", los Geburims llamados "los violentos", los Raphaim llamados "los cobardes" , los Nephilim llamados "los depravados" y los Anakims llamados "los anarquistas". Las 4 letras de Tetragrammaton IHVH, y la quinta letra, Shin, que convierte a Tetragrammaton en Pentagrammaton aniquilará esas 5 – apodadas – naciones. El Pentagrammaton es un tema común en la Qabalah Cristiana donde Pentagrammaton corresponde a Jesus.

El texto describe como los demonios son sobrantes de los antiguos dioses y corresponden a la estupidez, la locura y la intoxicación. El texto tiene algunas definiciones interesantes que son precisas en el paradigma Qabalístico , pero que están más emparentadas a la autoría de Eliphas Levi que a la de Solomon, aquí en la traducción de MacGregor Mathers :

"El Infierno no tiene entonces otro gobernante que la ley fatal que castiga la perversidad y corrige el error, para los falsos Dioses solo existe en la falsa opinión de sus adoradores. Baal, Belphegor, Moloch , Adramelech, han sido los ídolos de los Sirios, ídolos sin alma, ídolos ahora destruídos, y de quienes solo permanece el Nombre. El Diablo es siempre un Dios de la negativa (…). En orden de evocar Fantasmas, es suficiente intoxicarse uno mismo o volverse loco; para los fantasmas es suficiente la compañía de la embriaguez y el vértigo."

La demonología Qliphótica de Eliphas Lévi

El cuadro de demonios y antifuerzas de los 10 Sephiroth que fue presentado arriba es común y aparece en los trabajos de varios Qabalistas, sobre todo en la Qabalah Hermética de Eliphas Lévi. Pero, Eliphas Lévi también tiene otra enumeración para las fuerzas demoníacas la cual está publicada en la polémica y ricamente ilustrada Les Mystéres de la Kabbale (Los misterios de la Kabbalah). Un número de semidioses constituyen formas pervertidas de las cualidades Sephiróticas.

I. En vez de la corona de los Sephiroth, Kether, aquí manda Lucifer con el pentagrama invertido Remfam que corresponde al despotismo.
II. En vez del conocimiento de Chokmah, aquí manda la fé ciega y el fanatismo fiel como un perro. Este es representado por el semidiós llamado Nibbas que Lévi iguala con el dios Egipcio Anubis y los demonios Samaxia y belial. La ciencia clériga de la magia negra es asociada con esta esfera (sin duda una interesante analogía)
III. En vez de la inteligencia activa de Binah, estupidez ilimitada manda aquí. El semidiós Tharac que Lévi iguala con Shiva y el demonio Astaroth son asociados con esta esfera.
IV. En vez de la divina gracia, aquí manda la obscuridad y el amor carnal, y también aquí el semidiós Azima corresponde a Belphegor y la cabra demoníaca de Mendez.
V. En vez de la justicia de Geburah, aquí manda la rigidez inflexible y el determinismo. El semidiós Marcolis manda aquí que es asociado con Moloch.
VI. En vez de Tiphareth y la belleza, aquí triunfa la bestia y el semidiós es el caballo Anamelech quien es análogo a Pegasus.

VII. En vez de la victoria de Netzach, aquí yace el orgullo tonto y el semidiós Nergal, una serpiente con la cabeza de un gallo. Es asociado con Marte (interesante dado que Netzach corresponde a Venus) y Abraxas.
VIII. En vez del orden de Hod, aquí manda la maternidad letal y el semidiós Succoth Benoth.
IX. En vez de Yesod y su boda celestial, aquí manda Nisroch y su impuro falo.
X. En vez de Malkuth y el mundo religioso, aquí manda el mundo del orgullo y el pavo real Adramelek.

KELIPPATH NOGAH

Hay un esfera en la cual bien y mal están juntos, dado que las chispas de lo divino cayeron dentro del Abismo y lo divino se mezcló con los Qliphoth. Esta esfera es llamada Kelippath Nogah "La cáscara brillante", y es la fuente del alma inferior del hombre, de acuerdo a la Qabalah Luriana. Dentro del alma del hombre hay un conflicto constante entre esos lados. Dado que el bien está mezclado con el mal, el hombre tiene la posibilidad de elegir lado. Gershom Scholem describe este mundo *en On the Mystical Shape of the Godhead* (en la forma mística de la Deidad)

"Éste mundo de Kelippath Nogah es de hecho un mundo Luciférico, perteneciente al dominio de las cáscaras , por tanto malvado, pero es penetrado por una forma brillante del mundo de los Sephiroth que brilla sobre él, así que los reinos del bien y el mal aparecen misteriosamente mezclados".

Un tema recurrente entre los Qabalistas es la luz divina mezclada con el mal, la cual así da la vida.

En la Qabalah, el espíritu de Dios es llamado la Shekinah y está sujeto a numerosas especulaciones Qabalísticas. Shekinah no es Dios, sino más bien una hipótesis o personificación de la presencia de Dios en el mundo creado,algo que puede ser identificado con la luminosidad brillante de lo divino , la cual resplandece como un aura alrededor de todo lo que es creado. La Shekinah viven en una forma de exilio apartados de Dios. Los Qabalistas interpretan a Shekinah como un principio femenino. La re-unidad entre Dios y Shekinah puede ser interpretada en términos eróticos. La Shekinah fue llamada la Novia de Dios, su hija o reina. Ella existe en unidad con Dios, pero está al mismo tiempo exiliada, atrapada entre la Creación y el mundo material. Entre los Qabalistas, es mencionada una Shekinah inferior y otra superior. La superior corresponde a Binah, mientras que la inferior es asociada con la Sephirah inferior, Malkuth. Los Qabalistas están, sobre todo, interesados en la Shekinah que existe en el mundo material, y así constituye Malkuth. Si Malkuth fuera separada del resto del Árbol de la Vida mediante las fuerzas de la división el mundo resultante sería un mundo inundado de mal. La Shekinah , la novia divina, puede en una manera similar volverse oscura y destructiva si es aislada del resto de los mundos superiores, se

volvería una con su antipolo oscuro ,Lilith. En ciertos textos es incluso descripto cómo la Shekinah es, en efecto, la madre de Lilith y Naamah, las dos demonios principales.

Cuando se une con Dios la Shekinah es brillante y apacible, pero separada de Dios es oscura y peligrosa, ella puede bendecir y ayudar, pero también castigar y destruír.

Aunque la Shekinah es ocasionalmente identificada con Lilith, es más frecuentemente asociada como la oposición de la otra. Lilith sostiene a la Shekinah capturada en regiones oscuras y la Shekinah desea escapar, algo que puede hacer a través de hechos justos. La separación de Dios y la Shekinah fue causada por los pecados de la humanidad. Mediante la Caída, los mundos fueron separados de su unidad original, y las cáscaras de los Qliphoth los mantienen separados. Ambos mundos , el del hombre y el de Dios, son cubiertos por los Qliphoth y así están separados de la dirección del otro. Estas capas Qliphóticas actúan como barrera entre Dios y el hombre, pero también protegen al hombre que de otro modo sería quemado por la luz enorme de Dios. Y, algunas cáscaras Qliphóticas también protegen lo divino de la maldad y la impureza del aún peor Qliphoth. En el artículo *Kabbalistic Rituals of Sabbath Preparation* (Rituales Kabbalísticos de la Preparación Sabática) , el cual es parte del libro *Essential Papers on Kabalah* (Papeles esenciales en Kabalah), el erudito Qabalístico Elliot K. Ginsburg escribe :

"En varias cuentas aquellos Qelipot cercanos a Shekhinah la protegen de los aspectos más duros del Mal no-diluído, el Qelippot más externo. Pero si el enmascaramiento puede ser una función beneficiosa , más frecuentemente está visto como un distanciamiento trágico, la erección de una gruesa barrera entre el hombre y Dios. Así, los qelippot que protegen a Shekihnah también la ocultan, su función es dual, ambivalente."

Existen varias visiones sobre el Qliphoth en la Qabalah :

1. A veces está visto en términos Neo-Platónicos como la última conexión en la cadena de emanaciones : no son positivamente malos, sino simples, que está lejos del bien absoluto de Dios.
2. Otra visión los concibe como velos o cáscaras que son niveles entre lo inferior y superior. En esta instancia, no son necesariamente malvados, dado que protegen un mundo del otro, incuso si ellos también son barreras entre Dios y el hombre.
3. Los Qliphoth son también vistos como productos de desecho de pasados mundos malvados. Son comparados con la escoria o el sedimento de un buen vino.
4. Los Qliphoth tienen sus raíces en los mundos oscuros primordiales que son tan antiguos como Dios en sí mismos, y sino más antiguos aún.

Sitra ahra

Cuando las emanaciones de la izquierda se apartaron de la unidad armónica del Árbol de la Vida, cayeron dentro del Abismo y constituyeron un antimundo a la Creación de Dios. El lado izquierdo se vuelve un mundo independiente en oposición al Árbol de la Vida y el lado derecho, una polarización antagonista entre el lado bueno y el malo, surge de la unidad original. El Árbol de la Vida-la creación de Dios- es llamado Sitra de-Kedusha , "el lado sagrado". El mundo del mal es simplemente llamado "El Otro Lado", Sitra Ahra. Scholem escribe :

"El Otro Lado es el fuego de la severidad divina, externalizado y vuelto independiente, donde se vuelve todo un sistema jerarquizado, un mundo dirigido por Satan."

El Sitra Ahra continuamente intenta irrumpir en el Lado Sagrado y en el mundo del hombre para conquistar tanto como sea posible para el lado oscuro. El Sitra Ahra es también llamado el Siniestro Lado Izquierdo, Sitra de-Smola y hace referencia a un lado femenino. La demonio , Lilith, es vista como la personificación femenina del Sitra Ahra. El Otro Lado es caracterizado como una completa excepción de la norma del Lado Sagrado. En el misticismo Judío, el Lado Sagrado está asociado con lo masculino y el lado malvado con lo femenino. El Lado Sgrado, Sitra de-Kedusha representa a la Torá y a las Leyes Mosaicas , mientras que el Otro Lado representa el pecado y el desorden. Sitra de-Kedusha es la gente Judía, mientras que Sitra Ahra es otra gente. Mientras Jahve es el Dios del Lado Sagrado, un dios extranjero, Deus Alienus, es dios del Otro Lado. Satan es llamado "el otro dios" y gobierna el otro lado. El Otro Lado es un reino de multiplicidad (Reshut ha-Rabbim) en oposición al Lado Sagrado que es un reino de unidad (Reshut ha-Yahid)

La primordialidad del mal

Un tema común en la mitología es el que las fuerzas del caos proceden d las buenas fuerzas de la organización. Tiamat y los dioses antiguos preceden a Marduk y los dioses jóvenes en la mitología Babilónica, y en la Nórdica los gigantes aparecen antes de los Æsir.

Podemos encontrar también este tema en las especulaciones Qabalísticas. En un artículo mencionado arriba Papeles Esenciales en la Kabbalah, el erudito Rachel Elliot escribe sobre el texto Qabalístico, Galya Raza:

"El estado ontológico del mal en el mundo, en los aspectos celestiales tanto como terrenales, puede ser comparado con el status del primogénito, preferido por su prioridad esencial. El mal precede al bien así como la oscuridad precede a la luz y la ausencia precede a la existencia".

Los reyes de Edom preceden a los reyes de Israel, y Caín nace antes que Abel. La oscuridad y el Sitra Ahra son, en ciertas interpretaciones, algo primitivo. Rachel Elliot escribe :

"El origen general de las existencias, entonces, fue dentro de la oscuridad, en el Sitra Ahra , que reinó antes de la Creación".

En el documento Qabalístico, Bahir; el significado de las palabras Tohu y Bohu que aparecen en el Genesis 1:2 son exploradas : "Y la tierra estaba sin forma, y vacía". Tohu es la palabra para "solitario", pero también puede ser traducida como "caos" y Bohu es la palabra para "vacío", que también puede ser traducida como "desolación". El Tohu precede al Bohu y corresponde al primer velo en la Creación que se rompe y da surgimiento al reino del mal, Bohu es la segunda creación.

El Sitra ahra como infierno

En lo que a algunos respecta, el Sitra Ahra corresponde al Infierno. Los Qabalistas identifican el Sitra Ahra con Gehenna. Sitra Ahra es un reino que surgió del lado castigador y severo de Dios, Geburah. La Caída del Hombre, o alguna catástrofe original, permitió a este lado convertirse en un mundo separado . A veces, los pecados del hombre son considerados la razón detrás de la existencia del Sitra Ahra , e incluso si el Sitra Ahra existe independientemnte en relación al hombre, son los pecados de éste los que mantienen al Sitra Ahra en existencia. Los pecados y crímenes dela humanidad dan alimento al fuego punitivo. Pero, esto no es, de cualquier forma, meramente un lugar que castiga transgresiones; el Sitra Ahra es también un mundo que tienta al hombre al pecado y a cometer crímenes contra las leyes de Dios. Satan es el tentador y el ensayador,y si el hombre cae en sus tentaciones , la amenaza de los horrores del Sitra Ahra surge. En el misticismo Judío, la Qabalah y el Sitra Ahra son también interpretadas en términos históricos. El Sitra Ahra representa los países que rodean a la gente judía y los países en los cuales ellos, como un castigo de Dios, están en exilio. Un texto de mediados del siglo XVI , el Galya Raza, introduce una perspectiva histórico-dualista del Sitra Ahra y su rol con la gente Judía. Como Rachel Elliot escribe en su artículo La doctrina de la *Transmigración en Galya Raza* (the doctrine of transmigration):

"La concepción dualista que se cristalizó en el Zohar se convirtió en una idea central en Galya Raza , alrededor de la cual las interpretaciones historiológicas del autor fueron construídas. De cualquier manera , a diferencia del Zohar, el problema crucial no tiene lugar en el mundo de los Sefirot, sino más bien en el escenario de la historia. El suceso es entre la gente Judía, quienes son exhortados para separar el bien del mal, y el Sitra Ahra, quien se esfuerza con todo su poderío para retornar a la materia a su estado original para desarrollar la santidad dentro de la impureza."

El Sitra Ahra actúa como un principio punitivo en un proceso de reencarnación en el cual las fuerzas oscuras buscan tentar lo justo en el pecado. Si ellos caen en el pecado, Samael los castigaría dejándolos reencarnar como animales. Están en su poder, y en el final del proceso serán esclavizados y Samael comerá sus carnes. El Sitra Ahra actúa como un purgatorio purificador que puede causar que la gente reencarne 200 veces antes de que ganen la completa purificación. El verdadero mal solo tiene tres chances. Si, luego de una tercera reencarnación, no se han mejorado a sí mismos, se convertirán en polvo para siempre, luego de haber soportado una dura sentencia.

Chispas en el sitra ahra

En ciertas instancias, el Sitra Ahra es descripto como un mundo sin algún trazo de bondad, pero otra creencia dice que las chispas de la vida y la santidad están ocultas en él. Éstas chispas son llamadas Nitsotsoth. Los Qliphoth pueden actuar como la cáscara de la materia que esconde lo divino dentro, y cuanto más lejos está el hombre de Dios,más fuertes son esas cáscaras. De acuerdo a Isaac Luria, 288 chispas cayeron en el Abismo donde se mantienen prisioneras. Podemos hallar muchas visiones sobre las chispas en el Abismo. Algunos Qabalistas imaginan que son residuos de lo sagrado que se emanan desde la Sephirah inferior, Malkuth continuando hacia abajo dentro de la oscuridad del Abismo. Ocasionalmente las chispas son vistas como el resultado indirecto de los actos de la humanidad. El hombre causa chispas de vida que caen en el Abismo cuando permite a los instintos malvados dirigir su voluntad. Así es cómo el Abismo gana vida. Sin los actos malvados del hombre el Sitra Ahra sería una esfera muerta y vacía, pero decisiones pecaminosas vitalizan el mal potencial. Sin el hombre el Sitra Ahra es apenas una negación del bien, pero el hombre puede darle vida y potenciar su mal, o como el erudito Qabalista Arthur Green explica :

"Sitra Ahra existe bajo el permiso de Dios, pero no comparte el poder divino. Como fue echado del mundo sefirótico, perdió acceso a la vida que fluye del Eyn Sof, la fuerza vittal que permite la existencia. Esto por lo tanto existe únicamente como materia muerta y no tendría poder alguno si no tuviera al hombre para despertarla con sus malas obras. Pnesamientos y actos pecaminosos fortalecen las fuerzas del mal, así como debemos ver que los pensamientos buenos y los hechos energizan el mundo de los Sefirot".

La Shekinah ha sido conectada a la chispa divina que está impresa en la materia en el Sitra Ahra. El Mesías entrará en el mundo de los Qliphoth para traer de vuelta las chispas divinas, aniquilando así el mal en el mundo. Esta idea tuvo un rol importante, particularmente entre los Shabbatai Zwi y sus seguidores.Los Qabalistas no concuerdan sobre lo que pasaría cuando las chispas fueran liberadas de los dominios de la oscuridad.

Algunos creen que el Sitra Ahra perecerá cuando las chispas no estén más allí, dado que las chispas son las que dan vida al mal. Otros aclaman que las chispas eran lo que era bueno en el mal, y que eventualmente permitirá al mal alcanzar la salvación y unirse con Dios y su orden. El pensamiento de que Samael se convertirá en el divino Sa'el es un ejemplo de esta creencia.

Adan, el primer hombre, fue creado luego de la catástrofe original en la cual las chispas cayeron dentro del Abismo, y fue asignado para recrear el orden dentro de la Creación de Dios. Adan recibió todas las cualidades positivas del hombre original, Adan Kadmon. El alma de Adan fue creada en perfecto balance con todas las partes del Árbol de la Vida.

Fue construido de 613 partes correspondientes a los 613 comandamientos de la Torá. De acuerdo a los Qabalistas, siguiendo las leyes de la Torá se podría restaurar el orden original de Dios.

Adan fue el nuevo vínculo entre Dios y Su Creación y se suponía que con él terminaría la separación que había surgido. Mediante el retorno de las chispas, los elementos Qliphóticos serían de una vez y por todas limpiados de la Creación de Dios. En vez de cumplir esta misión, Adan es seducido por el mal y la catástrofe es repetida y hecha peor. El mundo inferior, Assiah, que a principios se paró en su propia fundación, se desliza hacia abajo ; hacia las esferas Qliphóticas.

Donde Adan Kadmon se puso, en vez del hombre perfecto, ahora surge el mal y la Creación totalmente sin valor a la que los Qabalistas llaman Adam Belyy'al. El cuerpo de Adan es ahora enteramente material con todas las limitaciones del plano material. Las almas que existían dentro de Adan descienden bajo hacia las esferas Qliphóticas. Estas almas caídas de Adan son, de acuerdo a la Qabalah Luriana, la gente judía en exilio en los dominios extranjeros de la oscuridad. Adan profundizó y repitió el desastre original, y solo un futuro Mesías podrá traer el orden nuevamente, de acuerdo a los Qabalistas.

La luz negra

Una de las ideas Qabalísticas más singulares a propos del mal y el Sitra Ahra puede ser hallada en el círculo herético alrededor de Shabbatai Zwi y Nathan de Gaza, quien es responsable por la sistematización de sus ideas. La concepción Qabalística ordinaria está basada en un monismo original en el cual el único dios, o el ilimitado Ain Soph, crea el mundo que , en un estado ideal,

refleja sus atributos y cualidades. El mal surge cuando las partes de la Creación rompen con la unidad original de Dios. Es comúnmente una de las cualidades en el Árbol de la Vida (generalmente Geburah) que se vuelve demasiado independiente y se libera. El mal así existe como una potencialidad en Dios que es actualizada mediante un accidente o pecado. De acuerdo a Nathan de Gaza, la raíz del mal está en un nivel más primordial. La "luz ilimitada" en sí misma Ain Soph, consta de dos lados. Una luz desea Creación, mientras que otra luz negra desea permanecer en ella.

El lado creador de Ain Soph es llamado "la luz pensativa" o she-yesh bo mahshavah, y pertenece al "lado derecho". El otro lado de Ain Soph desea permanecer dentro de sí mismo y es opositora al plan de la creación del mundo. Esta forma de Ain Soph es llamada "la luz irreflexiva" , o she-ein bo mahshavah, y pertenece al lado izquierdo. La luz del lado derecho se separó del lado izquierdo y abrió un vacio en sí misma en el cual la creación tuvo lugar. La luz irreflexiva que deseaba permanecer en el estado original de Ain Soph ufue forzada a crear antifuerzas a la Creación. Gershom Scholem escribe acerca de esto en la Enclypedia Judaica :

"En las dialécticas de la Creación, esto por lo tanto se volvió un poder destructivo y positivamente hostil. Lo que es llamado el poder del mal, el kelippah, está en el último complejo arraigado en esta luz no-creativa en el mismo Dios. La dualidad de la forma y la materia toma un nuevo aspecto : ambas son conectadas terrenalmente en Ein-Sof. La luz irreflexiva no es el mal en si mismo, pero toma este aspecto porque es opusta a la existencia de algo excepto Ein-Sof y así mismo se empeña en destruir estructuras producidas por la luz pensativa".

Paradójicamente, la luz irreflexiva es forzada a crear estructuras independientes y mundos opuestos a la Creación. Scholem escribe entonces :

"De hecho, las luces irreflexivas , también, construyen estructuras por sí mismas-en los mundos demoníacos del kelippot cuya única intención es destruir lo que la luz pensativa haya forjado. Estas fuerzas son llamadas las "serpientes moradoras en el gran Abismo" . Los poderes satánicos, llamados en el Zohar sitra ahra (el otro lado), no son otra cosa que otro lado del mismo Ein-Sof , en la medida qu, por su gran resistencia, se torna envuelta en el proceso de la creación en sí mismo".

EL ÁRBOL EXTERIOR

Los antimundos del mal constituyen un árbol similar al Árbol de la Vida, un árbol que es construido desde las emanaciones del lado izquierdo y algunas veces es llamado el Árbol de la Muerte. El Árbol de la Vida es el ideal de la creción y actúa como un cubo en la existencia y es el centro de la

creación de Dios. Las fuerzas oscuras existen en el otro lado, fuera de la Creación de Dios. Así este árbol es también conocido como ha-ilan ha-hizon , “el árbol exterior”.

El árbol del conocimiento

La Biblia describe cómo el mal surge luego del primer consumo de la pareja humana (las frutas del conocimiento). En el Génesis 2:9 el Árbol en el Jardín del Edén es descripto :

“Y de la tierra Jehová-Dios hizo crecer todo árbol delicioso para la vista y bueno para comer: el árbol de la vida también en el medio del jardín, y el árbol del conocimiento del bien y el mal”.

Más adelante en Génesis 2:16-17 ,Dios le ordena a Adan que no toque el Árbol del Conocimiento :

“Y Jehová Dios le ordenó al hombre, diciendo, De cada árbol en el jardín podrás comer; Pero del árbol del conocimiento no comerás; porque el día que de él comieres , ciertamente morirás”.

Luego Dios crea a la mujer y ellos vagan por el Jardín del Eden, desnudos y dichosos, pero la serpiente aparece y atrae a la mujer a comer las frutas del conocimiento. La serpiente explica que sus ojos deben ser abiertos así podrán ser como dioses y entender lo que es el mal y el bien. La mujer encuentra este árbol adorable dado que subvenciona entendimiento y ella come sus frutas. También, Adan come de las frutas y de repente se dan cuenta del hecho de que están desnudos.

La pareja humana son desterrados del Jardín del Edén y la vida del hombre con su arduo trabajo, fatiga y niños comienza.

Los Qabalistas estaban, no tan sorprendentemente, fascinados con esta historia tan llena de símbolos que parecen describir un proceso fundamental en la historia de la humanidad. Creían que las respuestas a las grandes preguntas sobre el bien y el mal, vida y muerte podrían ser halladas en el mito sobre los dos árboles. Los Qabalistas que clamaban que las palabras simbolizaban realidades subyacentes lógicamnte concluyeron que los árboles deben ser interpretados metafóricamente. En el texto Español Qabalístico Sod Ets ha Da’ath (los Secretos del Árbol del

Conocimiento) es explicado que el Árbol de la Vida y el Árbol de la Muerte crecieron de la misma raíz. Los Qabalistas notaron que el Génesis menciona que el Árbol de la Vida es el centro del Jardín del Edén, pero que la localización del Árbol del Conocimiento es más dudosa. Aún así, en el Génesis 3:3 podemos leer :

"Pero de la fruta del árbol que está en el medio del jardín, Dios ha dicho, no comeréis de él, ni le tocaréis, para que no muráis".

El Árbol del Conocimiento también parece estar localizado en el centro del Jardín del Edén. Los Qabalistas creían que los árboles debían haber crecido de la misma unión. El *Sod Ets Dha-Da'ath* explica:

"Ustedes ya saben que el Árbol de la Vida y el Árbol del Conocimiento son el mismo árbol abajo, pero dos diferentes arriba . El Árbol del Conocimiento es del lado norte,pero el Árbol de la Vida del lado este, de donde la luz emana dentro de todo el mundo, y el poder de Satan está allí".

El texto describe que el Árbol de La Vida está caracterizado por el buen instinto y las cualidades de la paz y la armonía. Por el tiempo que los dos árboles no estén separados, el Árbol del Conocimiento y el mal potencial en el norte son inofensivos, pero cuando Adan separa la fruta del Árbol del Conocimiento la unidad del árbol se rompe y Satan se libera y es capaz de accionar. El mal potencial que era balanceado por el Árbol de la Vida es actualizado y se vuelve una fuerza activa en el mundo, con el resultado que Satán ataca, prueba y tienta a los Israelitas.

En la Qabalah esto está mencionado como "*la tala de las plantas*" (Kitsuts ba-neti'oth) y es el mal camino en el cual las partes son separadas de la unidad. El Sod Ets ha-Da'ath explica que el instinto malvado toma lugar cuando Adan separa las frutas del conocimiento del árbol. Los lados inferiores del hombre son separados de los superiores y Adan se convierte en Satan, el instinto malvado y el ángel de la muerte.

Una interpretación común entre los Qabalistas es que la separación entre el Árbol del Conocimiento y el Árbol de la Vida resulta en un conocimiento independiente de la vida como Dios la creó. Esta distinción contribuye al sistema no auténtico y falso de la existencia. En el Qabalismo temprano, el Árbol de la Vida fue asociado con la novena Sephirah, Yesod. El Árbol de la Vida corresponde a la última Sephirah, Malkuth , en la cual el lado unificador de Chesed y la fuerza desintegradora de Geburah están activas. Los 10 Sephiroth deben estar en una unidad equlibrada. Los Sephiroth son llamados "Las Plantas" y la tala de las plantas es una expresión de cómo los diferentes Sephiroth son separados uno del otro. La unidad equilibrada es rota y esto lleva a la separación del conocimiento de la vida. Las fuerzas castigadoras de Geburah son liberadas sin control en la Sephirah inferior, Malkuth.

Los 10 Sephiroth, cuando la unidad está balanceada, son parte del Lado Sagrado (Sitra de-Kedusha) , pero cuando el hombre separa las frutas del conocimiento del Árbol, las partes son separadas del todo y las partes separadas terminan en el Otro Lado (Sitra Ahra) que es el lado

malvado. El lado sagrado es el mundo de la unidad, mientras que el lado malvado es el mudo de la multiplicidad. En *Tiqqunei Zohar* es explicado que :

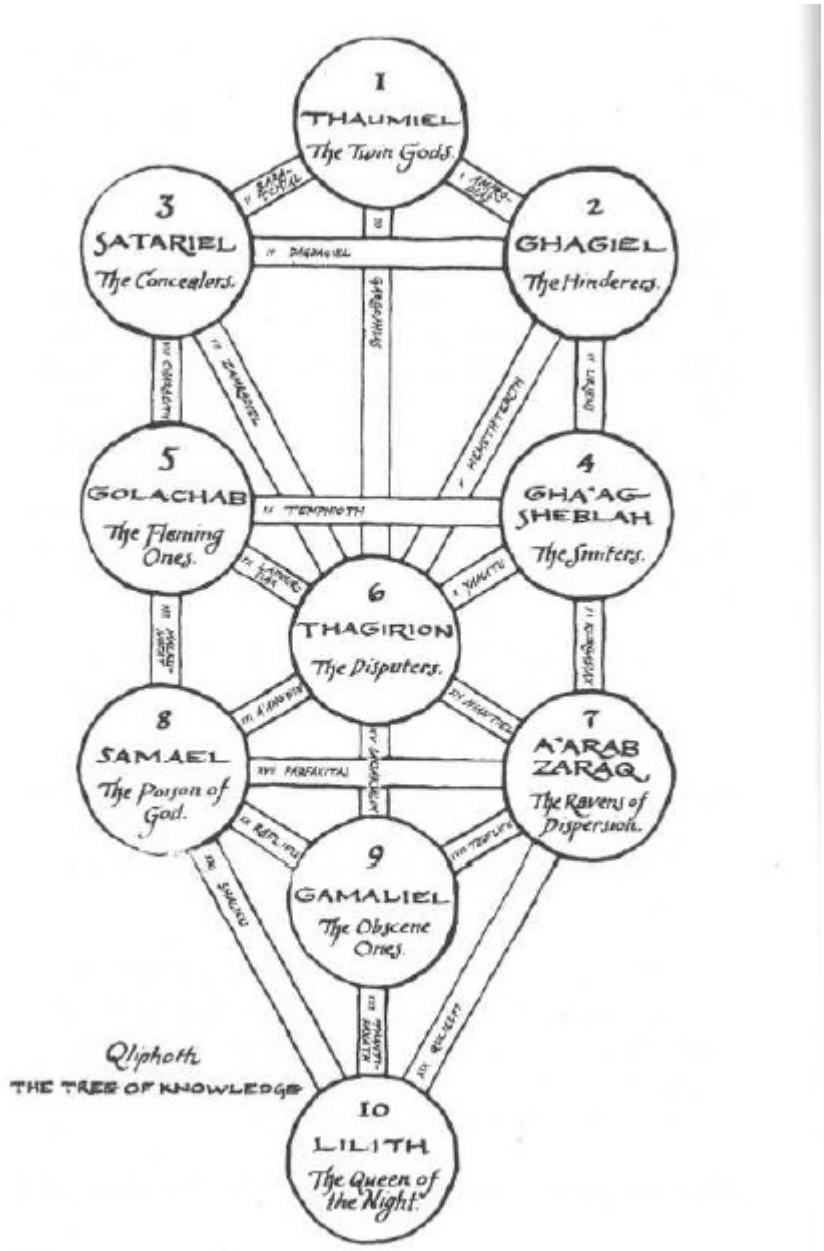
"el único que mueve un objeto de lugar , removiéndolo de su dominio está visto como el único que toma el Árbol de la Vida por sus raíces y lo ubica en el mundo extraño(…) el mundo de la multiplicidad(…)el mundo de Shabbetai (el melancólico Sitra Ahra)."

Luego de que la primera pareja humana comiese del Árbol del Conocimiento, la humanidad es exiliada del Paraíso. El Árbol del Conocimiento domina la existencia del hombre. La existencia bajo la influencia del Árbol del Conocimiento es caracterizada por la multiplicidad, la dualidad y la desunión entre el bien y el mal. El Zohar estatifica que los dos árboles representan dos posibilidades distintas en las cuales el hombre puede vivir. El Árbol de la Vida representa una utopía y una existencia paradisíaca más allá de los bordes y límites. El Árbol del Conocimiento representa distinción y separación, la necesidad de leyes y los decretos de la tradición. El Árbol del Conocimiento manda la situación presente del hombre y solo siguiendo las reglas y las leyes que están asociadas con este árbol el hombre puede reconectarse con el Árbol de la Vida.

DOS ÁRBOLES Y DOS VERSIONES DE LA TORÁ

Los dos árboles representan dos distintas formas de la Torá. La Torá común, seguida por los Judíos,pertenece al Árbol del Conocimiento y corresponde a las leyes limitaciones y decretos de tradición. El Árbol de la Vida corresponden a la Torá utópica, desconocida para el hombre, e impulsada con la energía ilimitada de la vida. Esta nueva Torá del Árbol de la Vida reemplazará la vieja Torá durante la era Mesíaca y , para los Qabalistas , estos dos tipos de Torá representaban los

dos pares de tablas de piedra que Moisés recibió de Dios en el Monte Sinai.



Cuando Moisés llega con el primer par de tablas de piedra descubre que los Israelitas habían dirigido su adoración al becerro de oro pagano. Esto corresponde a una caída de la gracia y Moisés tira las tablas de piedra de la primera Torá y se rompen en pedazos. Estas primeras tablas constituían la Torá de la libertad. Moisés regresa a la montaña y recibe un nuevo par de tablas de

piedra que, para los Qabalistas, representaban la otra Torá que es caracterizada por el Árbol del Conocimiento. Esta es la Torá de leyes, que los pecaminosos Israelitas se merecían. Los Qabalistas no se dieron cuenta del hecho de que las nuevas tablas podrían contener las mismas palabras que la anterior o como Gershom Scholem destaca en su libro *"La Idea Mesíaca en el Judaísmo*" (The messianic idea in judaism):

"El paralelo entre los árboles en la historia primitiva del hombre y las tablas en la historia de la revelación fue simplemente demasiado seductiva para los radicales del misticismo".

La existencia de las dos Torá fue un pensamiento tentador para los Qabalistas como Nathan de Gaza y Cardozo. Ellos creían que había también una Torá externa que fue velada en las leyes Mosáicas y reglas. El estado "cubierto" de la Torá corresponde a la necesidad de la primera pareja humana de vestirse luego de la Caída . El regreso de la Torá original, asociada con el Árbol de la Vida, significa un retorno al estado desnudo en el Jardín del Edén. Los velos de la Torá, de las leyes, las tradiciones y las ropas, son todas expresiones de cómo las partes están separadas del todo. Cuando la unidad original sea alcanzada el hombre retornará al estado desnudo en el cual no está más separado de la Creación. En estos pensamientos podemos encontrar la raíz de la antinomia Qabalística. La verdadera Torá interna más allá de los velos representaba el estado original perfecto. Lo que es cierto en la Torá externa podría ser falso y sin significado en la versión interna. Al aborde del estado Mesíaco las leyes son dadas vuelta o son, al menos, abolidas. Gershom Scholem escribe :

"Cualquiera que desee servir a Dios como lo hace ahora (es decir, por la tradicional manera de vida) será en esos días (del Mesías) llamado un descreto (DESECRATOR) r del Sabbath y un destructo de los PLANTINGS(es decir, un hereje)."

La verdadera Torá interna tiene un significado completamente distinto a la Torá externa y velada. El Sabbath tendrá un total y distinto significado cuando el Árbol de la Vida, en vez del Árbol del Conocimiento, gobierne la vida del hombre . Una atrevida interpretación de esas ideas podría llevar a antinómicos radicales con seguidores de la religión a volverse contra las reglas y los decretos de la tradición. Esta utópica Torá interna podría, en todo caso, ir contra el Judaísmo y la Torá histórica. Scholem describe a las Torás de los dos árboles :

"Una Torá sin velo sería la Torá del Árbol de la Vida. Pero la Torá del Árbol del Conocimiento es una Torá velada y sus GARMENTS son idénticos con la tradición , con el Judaísmo de los comandos y la Halakhah , con el Judaísmo como es conocido por la historia"

Todos los velos serán removidos cuando el Mesías regrese, y un pensamiento común es el de que los Judíos deberían mantener la Torá ordinaria hasta que el Mesías arrive e inicie la nueva Torá. En las interpretaciones heréticas de Nathan de Gaza, el Mesías estaba por encima de las leyes de la Torá externa. El Mesías no está atado al Árbol del Conocimiento y está completamente conectado al Árbol de la Vida. El Mesías está más allá del bien y el mal, y, desde una perspectiva común, su

comportamiento y sus actos podrían ser percibidos como escandalosos y objetables. Dado que el Mesías sigue una Torá diferente, sus acciones deben ser juzgadas por otro criterio de que se utiliza para juzgar los actos de la gente común. Para grupos heréticos, este pensamiento de las dos Torá podría instigar promiscuidad sexual en oposición a las restricciones de la Torá tradicional acerca de la sexualidad.

Para seguir la Torá del Árbol de la Vida, el hombre puede ganar una existencia utópica. Scholem continúa :

"Nadie ha aún leído la Torá del Árbol de la Vida que estaba inscripta en las primeras tablas. Israel fue incrustada con un segundo set de tablas y leyeron la Torá como está leída bajo el dominio del Árbol del Conocimiento y la Diferenciación, el cual es llamado también Árbol de la Muerte. Pero con redención, las primeras tablas surgirán nuevamente, habrá una Torá en la cual la restauración del estado del Paraíso sea asociada con una utopía que aún no ha habido, que aún no ha sido capaz de realizarse".

Para la mayoría de los Qabalistas, el pensamiento de otra Torá utópica parece haber terminado en un nivel ideal. Solo un pequeño número de herejes interpretaron esto como una legitimización de la antinomia.

La serpiente en el jardín del edén : la violación del mal

Como ha sido mostrado, los Qabalistas veían el mal como una fuerza de separación y aislamiento. El Mal genera división en la unidad original y el orden. Además del tema en el cual el mal es visto como una fuerza de división, podemos encontrar una concepción del mal como una fuerza que une aquello que debería haber permanecido separado. Una vez más, nos encontramos en el Jardín del Edén cuando esta catástrofe de oposiciones naturales transpira. En el Sod ha-Nahash u-Mishpato (El misterio de las Serpientes y su Castigo) por Joseph Giakatilla, es contado que la serpiente originalmente fue una parte importante de la Creación. La serpiente actuó como el espíritu de la natualeza y la fuerza vital de Dios. Era simultáneamente el lado malvado potencial de Dios demarcando los límites del Paraíso, es decir, la misma función divisora que Geburah. La serpiente es continuamente fuera del límite , como Ouroboros enroscada alrededor del Paraíso mordiendo su propia cola, Gikatilla escribe:

"Y saber que desde el principio de su creación, la serpiente sirvió un propósito importante y necesario para la harmonía de la Creación, tan largo como lo que él permanezca en su lugar(…) Originalmente, esta serpiente estaba fuera de las pareces del precinto sagrado(…) Él no tenía el

derecho de entrar, pero su lugar y ley era ver el trabajo del crecimiento y la procreación desde afuera, y ese es el secreto del Árbol del Conocimiento del Bien y el Mal. Luego, Dios advirtió a Adán no tocar el Árbol del Conocimiento-dado que bien y mal estaban conectados en el árbol, uno estaba dentro y el otro estaba fuera".

Cuando la Serpiente entra en el Paraíso y deja su lugar legítimo, el mal surge.

EL MAL VIENE DEL NORTE

Mientras el sur y , en particular, el este son asociados con el bien, el norte es asociado con el mal. El Bahir interpreta un teto de Jeremiah en el cual el mal es asociado con el norte y conjunta esto con el pensamiento de que el mal es un atributo de Dios.

"¿Qué es (éste atributo)?Es el Satán. Esto nos enseña que el Sagrado y Bendecido tiene un atributo cuyo nombr e es Mal. Está al norte del Único Sagrado y Bendecido , como está escrito (Jeremiah 1:14), 'Del norte vendrá el Mal FORTH , UPON todos los inhabitantes de la tierra'. Cualquier mal que venga para 'todos los inhabitantes de la tierra' viene del norte".

De acuerdo al Bahir el norte está abierto y la interpretación de lo que es el mal abre la posibilidad para el hombre de elegir bien o mal. El Mal es asociado con el norte y la izquierda. En el Bahir está escrito que el mal está en el norte o en el este.

La visión del mal en la qabalah

¿Qué es entonces la visión del mal en la Qabalah? Permitámonos retornar inicialmente a aquellas distintas visiones del mal que sugerí al principio y compararlas con las visiones del mal de los Qabalistas.

Mal Positivo: Parece como si los Qabalistas estuvieran en parte de acuerdo en que el mal existe, exclusivamente como un potencial en Dios. Solamente mediante los pecados del hombre es este mal actualizado. Una mayoría de los Qabalistas ven al mal como una cualidad de Dios, pero una cualidad que no es de facto mala cuando está en armonía con sus otros aspectos. El mal es el

aspecto limitador o punitivo de Dios expresado en la Sephirah Geburah o Din. La pregunta es si es malo siempre que exista dentro de la unidad de Dios. De todos modos, es una cualidad que existe y puede ser categorizada como mal positivo. Además, el mal es algunas veces interpretado como una entidad independiente : Satan o Samael, quien corresponde a Geburah, y solo se convierte en verdadero mal cuando se libera de la orden de Dios. Desde el punto de vista de la humanidad es, de cualquier forma, confusa la diferencia entre cuando Satan está furioso con el permiso de Dios, y cuándo él anda así solo. La respuesta a esto de los Qabalistas es que Dios castiga el pecado y así garantiza el orden original de la Creación. Las especulaciones sobre la luz irreflexiva del Ain Soph radicalizan el mal. Es una fuerza tan fuerte como el Creador, pero es opuesta a la Creación. Esta fuerza no es enteramente mala, pero simplemente desea permanecer dentro de sí misma. Desde la perspectiva de la Creación, esta fuerza aparece como el mal absoluto que crea los antimundos malvados en el Otro Lado (Sitra Ahra).

Mal Negativo : La tradición de las emanaciones podrían hacer factible el ver tendencias del mal como existentes negativamente. El mal es ocasionalmente explicado como el último eslabón de la cadena de la Creación y la raíz del mal es trazada en la última Sephirah, Malkuth. El hombre da vida al mal siendo negligente con el bien positivo en Dios , dándole la espalda y viviendo por encima de Él , en pecado . A pesar de esto, los Qabalistas parecen pasar tiempos difíciles evitando la atribución de nombres y cualidades para el mal.

Mal Necesario: El pensamiento del mal necesario aparece para caracterizar especulaciones Qabalísticas. El lado punitivo de Dios es un mal necesario que rectifica la Creación. Cuando este aspecto se vuelve demasiado poderoso e independiente , funciona como una forma de Infierno que castiga el pecado; este ldo también gana independencia a través de los pecados y los actos injustos del hombre. En las teorías de los mundos destruídos de Rabbi Isaac ha-Cohen, podemos leer que el mal y la iniquidad son requeridos si el hombre es capaz de elegir entre el bien y lo justo de su propia voluntad.

Mal Innecesario : Generalmente,el mal siempre tiene alguna clase de función en la Qabalah, implicando que los Qabalistas veían al mal como, si nada más, un desecho sin sentido, como los excrementos de la Creación, rechazados al nacimiento del mundo.

La vista dual : El pensamiento más común en la Qabalah es el de que el mal originalmente existió como un potencial dentro de la unidad de Dios pero, por diferentes razones, se desató y convirtió en un principio independiente. De esta manera, una visión monística es unida con una visión dualista. Pero en algunas instancias, el mal originalmente tiene una existencia independiente, como Satan o Samael, excepto que trabajan de acuerdo a la voluntad de Dios. La polaridad entre Chesed y Geburah y entre el Sitra de-Kedusha y el Sitra Ahra sugiere una visión dualista fuerte en la Qabalah. Rabbi Isaac ha-Cohen es uno de los Qabalistas que predica una cosmovisión dual. Se concentra en las parejas opuestas como Lilith y Samael siendo una versión oscura de Adan y Eva. El erudito Qabalista Joseph Dan escribe :

"El concepto de Rabbi Isaac de dos sistemas de emanaciones divinas, similares en muchos detalles, pero una del bien y otra del mal, no fue una idea sola, sino una parte integral de una cosmovisión mitológica que sintió que toda la existencia era gobernada por un antagonismo entre pares de estructura similar y contenidos conflictivos".

El pensamiento expuesto por Shabbatai Zwi y Nathan de Gaza declarando que una doble naturaleza ya existía en el Ain Soph es quizá la idea más extrema que se argumentó en contra del punto de vista dual.

La forma Monítisca: Aunque exista una polaridad entre el bien y el mal, esto parece tener lugar en la unidad de Dios , de acuerdo a ciertos Qabalistas. El Sitra Ahra y los Qliphoth son comparados con Geburah y el lado punitivo de Dios mientras que el mal permanece dentro de un sistema sancionado por Dios, consecuentemente, Dios sigue siendo la fuerza del mal. Esta visión aparece muy comúnmente cuando los actos del hombre son responsables por la existencia del mal. Si el hombre peca, el mal surge como consecuencia.El mal es parte del ser de Dios y de la Creación. Una visión monística y dual son unidas de esta manera, o como es explicado por Scholem :

"Mientras que bien y mal pueden, de hecho, tener una fundación metafísica en la naturaleza de la actividad como Creador de Dios es solo un ser potencial y no verdadera existencia, solo se vuelve real a través de la decisión y la acción del humano".

Mal como materia: A veces los Qabalistas parecen ver al mal como la última parte y la más imperfecta de la Creación. El mal es el equivalente del mundo basto material el cual equivale a cáscaras sin contenido espiritual. Los Qliphoth son materia sin espíritu, y el mal es puramente negativo en relación a los atributos positivos de Dios. Los Qabalistas describen como Adan recibe el cuerpo material mediante sus actos erróneos que, como resultado, llevaron a la mezcla del mundo inferior, el Assiah, y los Qliphoth. Entre muchos escritores Qabalistícos, de cualquier forma, el mal tiene una existencia positiva que ya existe como un principio espiritual. La materia puede ser un resultado del mal, pero no es mal en sí misma.

El Mal como un principio espiritual : La raíz del mal puede ser hallada en Dios y en la Creación, pero como un principio necesario o potencial que delimita . Muchos Qabalistas parecen acordar que el mal ya existía a un nivel espiritual. Algunos ven al mal como actos injustos del hombre, pero muchos creen que hay también seres espirituales malvados y que el mal tiene una existencia independiente a un nivel no-material. La tradición de Shabbatai Zwi sobre la irreflexiva luz izquierda presupone que el mal es arraigado en un nivel espiritual.

Mal personal : La mayoría de los escritores Qabalísticos asumen que el mal tiene un representante actual en Satan, Samael, Lilith u otros seres demoníacos.

Mal impersonal : Hay también una tendencia a ver el mal como cáscaras impersonales que ganan vida mediante los actos pecaminosos del hombre ,y parece como si la Qabalah especulativa tomara una actitud más filosófica con respecto a la naturaleza del mal y le atribuyera una

naturaleza más impersonal, mientras que la Qabalah práctica está basada en una cosmovisión mágica en la cual los demonios existen como entidades personales.

Mal complementario:El mal parece tener una función complementaria en relación al bien, desde una visión monística. Geburah y Chesed se equilibran entre sí y Chesed, la Sephirah de la misericordia y la bondad, debe ser balanceada con la severidad del mal potencial en Geburah. En especulaciones alternativas , el mal es radicalizado y quizá aún ocupe un propósito como Infierno o punibilidad , pero será aún así conquistado en los últimos días cuando el bien triunfe.

Muchas raíces del mal han sido encontradas por los Qabalistas en especulaciones sobre el Árbol de la Vida. Aquí están 5 de las mayores teorías :

1-**Ain Soph**

2-**Binah**

3-**Din o Geburah**

4-**Hod**

5-**Malkuth**

1- En las teorías a propos de la doble natura de Ain Soph, en la cual hay una luz irreflexiva opuesta a la Creación , la raíz del mal es ya inherente en el ilimitado Ain Soph. Es principalmente en los trabajos de Nathan de Gaza y Shabbatai Zwi que puede ser hallada esta idea.
2- La división, un prerrequisito de la Creación, es iniciada en Binah, pero este paso también implica una desviación de la perfección y bondad de Dios. Binah es la matriz de los mundos que son creados . Tres mundos malvados primero emanan de Binah de acuerdo a Isaac ha-Cohen, pero implosionan por su propia naturaleza destructiva. Restos de esos mundos quedan en la Creación presente y constituyen el mal en el mundo. Scholem escribe en *"En la forma mística de la deidad*" (On the mystical Shape of the Godhead):

"Luego de una erupción cuasi-demoníaca , estos mundos primordiales retornan a su fuente en Binah, su naturaleza puramente negativa hace imposible que existan de una manera positiva. Han, de cualquier forma sobrado vestigios de esos mundos primordiales destruídos y destructivos, los cuales flotan en nuestro universo como escombros de volcanes extintos".

De acuerdo a Aryeh Kaplan, Binah es también la Sephirah de la libre voluntad, y así la raíz del mal dado que el hombre, de aquí en adelante, tiene la posibilidad de elegir el mal :

"Se dice que Binah-Entendimiento es la última raíz de la libre voluntad, y por consecuente del mal".

3- La localización más común del mal es Geburah. La naturaleza restrictiva y punitiva se vuelve independiente e desequilibrada. De ésta manera nace el mal. Esta idea parece ser predominante en el Bahir y el Zohar.
4- La Sephirah Hod es, en algunas instancias, también creída como la raíz del mal. El Qabalista Aryeh Kaplan escribe en sus comentarios del Bahir:

"Netzach-Victoria representa el propósito primordial de la Creación, mientras que Hod-Esplendor es la que es secundaria. El mal es un resultado de elementos secundarios, dado que su propósito solo es permitir la existencia de la libre elección, y llevar a cabo el propósito primario, que es la adhesión del hombre a Dios. Dado que el mal es asociado con el "lado hacia atrás" (Acharayim) o "El Otro Lado" (Sitra Achara) deriva su alimento primario de Hod-Esplendor".

5-Entre la Qabalah pre-Zohárica podemos encontrar especulaciones sobre la raíz del mal en la Sephirah inferior, Malkuth. Aquí bien y mal están mezclados, pero el mal no es peligroso y retiene su lugar justo tanto como sea equilibrado por el bien. El Árbol del Conocimiento es asociado con esta Sephirah. Cuando el hombre separa la fruta del árbol el mal gana una existencia independiente.

¿Cómo es explicada en la Qabalah la naturaleza del mal y qué, de hecho, es el mal? Algunas explicaciones comunes concernientes al mal pueden ser halladas en la Qabalah, que son descriptas como:

1-**Separación**
2-**Penetración**
3-**El Otro**
4-**Multiplicidad.**

1-De acuerdo a muchos Qabalistas, lo que caracteriza al mal es que es el principio que divide, separada y aísla. La unidad original armónica existe , creada por Dios, pero si esta unidad es dividida el mal surge. La fuerza divisora en sí misma es el mal. El Qabalista Gikatilla define al mal de la siguiente manera:

"Cada acto de Dios, cuando se encuentra en el lugar que se le concede a la Creación , es bueno ; pero si se voltea y deja su lugar es malo".

Cuando las partes de la Creación, o ciertos aspectos de Dios ganan existencia independiente e relación a la unidad original de Dios, es definido como mal. Cuando las partes del universo dejan sus caminos predestinados el mal surge de acuerdo a la Qabalah.

2-Una visión alternativa es percibir al mal como una fuerza que irrumpe donde no pertenece. Esta forma de mal es asociada con la práctica mágica. El Mago se ubica en la posición de Dios e intenta unir lo que Dios separó. Cuando la Serpiente, que originalmente fue un aspecto necesario de la Creación, vaga en el Jardín del Edén es un ejemplo de una invasión prohibida. Cuando el hombre se aisla de la Creación homogénea de Dios, se esfuerza para convertirse en un dios, y para crear conexiones individuales. Gershom Scholem afirma que si el hombre se deriva al aislamiento de esta manera, si desea hacerse valer en vez de permanecer dentro de la estructura original entre todas las cosas, donde él fue posicionado originalmente , el lado adverso de dicha caída debe aperecer. Este lado adverso es una auto-divinización demiúrgica de la magia, donde el hombre toma el lugar en el trono de Dios uniendo lo que Dios dividió. El mal en esta manera crea un mundo de conexiones erróneas luego de haberse destruido o deja el mundo verdadero de las conexiones verdaderas.

Unir lo que se supone debe estar apartado y dividir lo que se designó debe estar unido , son dos actos del mal.

3-La expresión más generalizada que denota al mal y sus regiones es Sitra Ahra, que significa “el otro lado”.Una característica común en la Qabalah es ver al mal como una desviación de la norma de Dios y su Creación. El mal es el otro, y es asociado con la mujer y el lado izquierdo, lo oscuro y todo eso se pierde de las cualidades del “lado sagrado”. El texto Qabalístico Galya Raza interpreta los textos Bíblicos de un nivel historiosófico en donde hay una lucha en curso entre la gente Judía y otra gente, una lucha que es entre lo sagrado y lo puro y lo impío e impuro. Uno puede hallar amplio soporte en la Biblia de la interpretación de que Sitra Ahra y el lado malvado corresponden a gente No-Judía. Los reyes de Edom fueron asociados con los Qliphoth y con el mal , y la Biblia no escatima ningún vitriolo cuando describe la relación entre los Israelitas y otra gente . En el Deuteronomio 7: 2-3 uno puede leer:

“Y cuando Jehová tu DIOS las haya entregado delante de ti, y las haya derrotado las destruirás del todo, no harás alianzas con ellos, ni tendrás de ellás misericordia. Ni harás el matrimonio con ellos, tu hija no has de dar a su hijo; ni su hija has de llevar a tu hijo”.

En el Deuteronomio 7:16 , la dureza se incrementa :

“Y has de consumir toda la gente que el DIOS tu señor te librará; tu ojo no tendrá piedad de ellos”

Pero la Qabalah también contiene ideas más pacificas en las cuales la tarea del Qabalista es asistir a otras personas y difundir la luz de la iluminación. La Qabalah incluye distintas interpretaciones, y en algunas formas de las Qabalah las especulaciones místicas son asociadas exclusivamente a la gente Judía,mientras en otras formas un principio más universal puede ser hallado en relación al hombre en general.

4-El hecho de que la división es la principal característica del mal causa que la Qabalah vea la multiplicidad como algo poco propicio. El mundo creador por Dios es carácterizado por la unidad armónica. El otro lado, Sitra Ahra, contrasta con el lado sagrado , el cual es un reino de la unidad (Reshut ha-Yahid) , en vez de un reino de la multiplicidad (Reshut ha-Rabbim)

La descripción del mal dentro de la Qabalah está llena de matices. Hay muchas visiones del mal, pero algunas concepciones son recurrentes. El mal es arraigado en Dios donde existe como una mera potencialidad; puede ser parte del ser de Dios o puede consistir en un ser separado que, de cualquier forma, opera dentro del marco de Dios. El Mal no es peigroso dado que está equilibrado por la bondad y otras cualidades positivas. Por la transgresión, pecado o desastre, el mal gana una existencia independinte y es radicalizado. Por esta razón, muchos Qabalistas creen que las características principales del mal son la división y el aislamiento de la unidad divina original.

Un tema interesante en la Qabalah es el pensar que el mal es un prerrequisito de la Creación; el principio del mal como un aspecto que permite la creación de algo fuera de Dios. Es así esencial para toda la existencia individual fuera de Dios.

No solo división, sino cualquier forma ilegítima de unidad es la característica del mal. La auto-deificación demiúrgica de la magia , como Scholem elige llamarla, en la cual el hombre se posiciona a sí mismo en el trono de Dios e intenta crear es también una expresión del mal. La conclusión que uno puede dibujar desde el punto de vista Qabalístico del mal es que el mal es interpretado como una situación en la que el hombre, o algo o alguien fuera de Dios, hace lo que Dios hace.

El mayor fin de la magia es influencia la existencia de uno de acuerdo a la voluntad de uno. La Magia es una filosofía práctica de la voluntad, en la cual la voluntad del Mago es refinada y desarrollada. A diferencia de la religión, en la cual el hombre ruega a las fuerzas supremas para que lo asistan, el Mago es a menudo un confiado de sus propias habilidades. Por esta razón la Magia ha estado casi siempre en desacuerdo con la religión.

Pero, ¿qué razón existe para girar hacia el lado oscuro, de acuerdo a la Qabbalah? Cuando analizamos la visión de la Qabalah sobre el mal metafísico, hallamos que no es necesariamente conectado con la brutalidad mundana que normalmente asociamos con mal.

El mal Qabalístico metafísico es, al mismo tiempo, una fuerza destructiva y una fuerza de creación a la cual el hombre debe convertirse si desea una existencia individual. El hombre es separado de Dios en la Creación y de su madre al nacer. Muchas religiones ofrecen devolver al hombre de vuelta a un estado utópico original. El camino oscuro , en vez de eso, guía al hombre a un segundo nacimiento en el cual el conocimiento es alcanzado y él se convierte como un dios, tal como la Serpiente en el Jardín del Edén prometió. De acuerdo a la visión Qabalística del mal, el poder y el conocimiento son las llaves que ilustran lo que el camino oscuro tiene para ofrecer.

La iniciación qliphótica

Si el hombre elige pasar a través de un segundo nacimiento espiritual se lleva a cabo mediante la iniciación. La iniciación esotérica está basada en el pensar de que existen leyes severas de l realidad que el adepto puede explorar y penetrar.Esto ocurre a través de la iniciación. La iniciación es un concepto giratorio en esoterismo. El fin de la iniciación es poner al descubierto el núcleo oculto que puede ser hallado más allá de la apariencia externa del fenómeno. A través de la iniciación el adepto entra en las zonas internas de la religión y los mitos y gana conocimiento de sus verdades ocultas. La iniciación permite entrar en el núcleo que está oculto debajo del velo de la existencia. Como resultado de este conocimiento, el adepto aprende cómo controlar los mecanismos de la existencia y puede influír en ellos de acuerdo a su propia voluntad. Mircea Eliade, la historiadora de la religión, define iniciación en el *libro Rites And Symbols of Initiation* (Ritos y Símbolos de la Iniciación) :

"El momento central de cada iniciación está representado por la ceremonia simbolizando la muerte del novio y su regreso a la compañía de los vivientes. Pero él vuelve a la vida un nuevo hombre, asumiendo otro modo de ser. Muerte Iniciática significa a la vez la muerte de la infancia, la ignorancia, y la condición profana".

La iniciación está basada en una muerte metafísica, un descenso en el bajomundo, renacimiento y ascenso. El iniciado deja su antigua vida y su antiguo yo detrás y nace de nuevo generalmente con

un nuevo nombre designando la nueva identidad. El adepto deja atrás el estado de estar limitado como hombre, cuya voluntad y acciones están determinadas, y se vuelve un dios con una libre voluntad y poder para crear.

Una entrada voluntaria en los mundos Qliphóticos es un suceso raro en la tradición Qabalística. Los Qliphoth son vistos como abominables y mundos terroríficos que el adepto de la luz debe hacer cualquier cosa por evitar. Pero, en ciertas formas de la Qabalah herética hallamos la idea que la verdadera iniciación e iluminación puede ser alcanzada solo entrando en las regiones Qliphóticas. En el shamanismo y los cultos del antiguo misterio , el descenso al bajomundo era un elemento clave y entrar al Sitra Ahra y las regiones Qliphóticas está en acuerdo con esta tradición, aunque es su forma más radical y extrema. Los Qliphoth no son solamente asociados con el reino de la muerte en el cual los ancestros de la humanidad rondan, sino que el Qliphoth le brinda al adepto contacto con el oscuridad externa que puede ser hallada más allá del universo.

Entrar a los Qliphoth conscientemente de la voluntad de Uno Mismo es comenzar un camino de iniciación en el que el hombre y su mundo renacen en el sentido más profundo.

La iniciación Qliphótica es un camino único que en una manera sistemática y controlada, trabaja con las fuerzas del caos y la mayor oscuridad. Debajo de la superficie de la tradición de la luz se ha hecho alusión a la tradición oscura, casualmente con advertencias y alusiones no dichas. Hay tres niveles principales de conocimiento en los cuales el primero es nuestro conocimiento mundano y la información presentada por la ciencia común. Debajo de este nivel hallamos el conocimiento de la luz esotérica que ha sido transmitida mediante las sociedades ocultas más comunes. Más allá de este nivel hallamos el conocimiento oscuro esotérico.

1-**Conocimiento exotérico : la** ciencia mundana

2**-Conocimiento de la Luz Esotérico**: La tradición de la luz

3-**Conocimiento Oscuro Esotérico**: La Tradición Oscura.

El camino oscuro de la iniciación es en sí raro dado que conduce hacia el caos,y solo algunos individuos son capaces de tratar este camino. El esoterismo de la luz nos lleva de vuelta a la unidad divina, mientras el esoterismo oscuro va más allá de lo divino. La iniciación Qliphótica es Draconiana en un sentido dual. Draconiano es generalmente transladado como “rudo” o “severo”, lo cual es un sinónimo adecuado también para el camino Draconiano. Es rudo, pero lleva a mundos de belleza singular. La apelación del camino como Draconiano también indica su dirección ; el esoterismo de la luz lleva a una unidad con los dioses hombres de la luz, como Yahweh o Marduk. El esoterismo oscuro, por otro lado, lleva a entidades primordiales draconianas como Leviathan, Tehom o Tiamat, que existieron mucho antes que los dioses de la luz y que existen en la infinidad más allá de la luz divina. Para el adepto iniciado en el camino Qliphótico, la oscuridad de lo infinito

es una luz oculta, infinitamente más brillante que la luz de los dioses que son así percibidos como oscuridad.

Cuando el adepto entra a los túneles Qliphóticos, un proceso que corresponde a la alquimia es iniciado. El camino alquímico de la iniciación tiene tres niveles principales , los cuales a su vez pueden ser divididos en varios niveles inferiores. Los 3 principales son:

1-**Nigredo**. La fase negra.

2-**Albedo**. La fase blanca

3-**Rubedo**. La fase roja.

Nigredo corresponde al nivel material y el plano astral, Albedo corresponde al plano mental, y Rubedo a lo divino, meta final. Ocasionalmente, la alquimia también usa un cuarto nivel llamado Citrinitas o "la fase amarilla". El nivel Citrinitas es parte de la tabla que denota generalmente al plano mental, mientras Albedo en ese caso corresponde al plano astral y Nigredo al nivel material. Las 3 o 4 fases también pueden ser divididas en niveles que corresponden a metales y fases en el proceso alquímico de la transmutación. Las 7 fases corresponden a los Chakras en el Tantra Hindú , que están conectado a zonas energéticas mediante las cuales la Serpiente Kundalini pasa en su ascenso desde el inferior hasta el estado superior de consciencia. Los 7 niveles alquímicos también representan las 7 runas que simbolizan el despertar del adepto de acuerdo a la Qabalah Gótica creada por Johannes Bureus en el siglo XVII. Los QLiphoth en el medio, pilar, juntos con los 4 mundos Qabalísticos, pueden ser conectados al proceso alquímico.

No.	*Alchemy*	Chakra	*Metal*	Qlipha	*World*	Gothic Qabalah
1.	*Calcinatio*	Muladhara	*Lead*	Lilith	*Assiah—the material*	Byrghal
2.	*Sublimatio*	Svadhistana	*Iron*	Gamaliel	*Yetzirah—the astral*	Sol
3.	*Solutio*	Manipura	*Tin*	Thagirion	*Briah—the mental*	Idher
4.	*Putrefactio*	Anahata	*Copper*	Thagirion	*Briah—the mental*	Man
5.	*Destillio*	Vishuddhi	*Mercury*	Daath	*The Abyss*	Haghal
6.	*Coagulatio*	Ajna	*Silver*	Thaumiel	*Atziluth—the divine*	Kyn
7.	*Tinctura*	Sahasrara	*Gold*	Thaumiel	*Atziluth—the divine*	Thors

La iniciación Draconiana está basado en los 1+9+1 niveles que juntos constituyen 11 pasos que corresponden a los Qliphoth, y los 11 demonios que gobiernan tal acto como antítesis y nocturnos de la Creación. El primer paso es donde el no-iniciado comienza, y significa una apertura del puente al lado oscuro. Los siguientes 9 pasos representan los 9 niveles de lo nocturno o del bajomundo por los que Odín pasa durante su iniciación en los secretos de las runas. Estos pasos llevan al adepto al corazón de la oscuidad y transforman al hombre en un dios,como fue prometido por la Serpiente en el Génesis 3:5. En los mitos Bíblicos, el hombre comienza su iniciación comiendo las frutas del conocimiento. De acuerdo a la religión de la luz exóterica, el hombre debe buscar su camino de vuelta al estado permisivo de la infancia que reinaba antes que el hombre comiese las frutas del conocimiento. De acuerdo a la tradición oscura esotérica, el hombre debe en vez de buscar, cumplir la búsqueda del conocimiento y dejar el Edén para encontrar sabiduría en lo desconocido. El último paso 11 llega al misterio absoluto y más allá de los límites del universo.

1. Lilith 1.0°. The gate to the unknown.

---

2. Gamaliel 2.0°. The Dark Dreams. Astral magic. Witchcraft. The mysteries of the dark moon. The dark Goddess.
3. Samael 3.0°. The philosophy of the Left Hand Path. The wisdom of insanity.
4. A'árab Zaraq 4.0°. Luciferian magic. The dark side of Venus. Eroto-mysticism and the path of the warrior.
5. Thagirion 5.0°. The illumination of the nightside. The Black Sun. The union of the God and the Beast.
6. Golachab 6.0°. Ragnarök. The activation of Surt/Sorath. The magnetism of lust and suffering.
7. Gha'agsheblah 7.0°. The higher levels of eroto-mysticism. Preparations for the passing of the Abyss.
8. Satariel 8.0°. The opening of the eye of Lucifer/Shiva/Odin. The Drakon principle.
9. Ghagiel 9.0°. The lightening of the Luciferian star.
10. Thaumiel 10.0°. The accomplishment of the promise given by the Serpent. Divinity.

---

11. Thaumiel 11.0°. The black hole. The step into the new creation. Universe B.

En el proceso mediante el cual el mago-como Odín o el dios Egipcio alquímico Khepera-se sacrifica a sí mismo y entra en el bajomundo, el hombre puede ser transformado y pasar de ser una creación a convertirse en un creador. El mundo no fue creado en el pasado como es afirmado por las religiones exotéricas monoteístas. El mundo es creado en cada momento. Mucha gente son creaciones del pasado pero mediante la iniciación mágica nos convertimos en creadores del futuro.

Los 10 qliphoth

Lilith

Lilith, madre de los demonios, reina de los vampiros, gobernadora de las rameras y la empresa del mal, es una deidad que ha asustado a la humanidad desde la época de los Sumerios y hasta los días presentes. Es mencionada en un manuscrito Sumerio antiguo como Lil y fue temida como un demonio de tormenta devastadora. Su nombre sería más tarde asociado con la palabra Semítica Layil, que significa la noche. Lilith ha sido temida, pero también ha sido deseada debido a su belleza mítica. Asusta a mujeres y hombres de noche, y seduce a aquellos que están dormidos con placeres sexuales que sobrepasan cualquier cosa que podría ser generada en el nivel mundano. Lilith es mencionada en el texto Judío antiguo como el Zohar y el Talmud y en el *manuscrito Alfa Bet Ben Sira* es contada la historia clásica sobre Lilith. Ella fue la primer esposa de Adan y fue creada independientemente de él. Esto llevó a la situación , como previamente hemos discutido,en la que ella se niega a yacer por debajo de su marido. Lilith se fugó al desierto donde conoció a las criaturas exiliadas y malditas de la Creación, y es galardonada como la madre de los demonios.

En el misticismo judío Lilith es la luna original que irradia de su propia fuerza y así reniega del rendimiento del sol. Así, la luna es castigada con solo permitírsele reflejar la luz del sol. Lilith es la fuerza femenina primitiva que ha sido alejada dado que no había espacio para ella. En el lugar de Lilith se colocó Eva. Eva es la mujer buena, que se subordina a sí misma a la orden del dios hombre. Lilith es la caliente y oscura demonia que es forzada al exilio. Mediante su condenación, Lilith pasa a una existencia sombría y se convierte a la existencia Qliphótica. El aspecto lunar de Lilith pertenece al Qlipha Gamaliel por sobre el cual ella domina. Lilith es Qlipha y demonio. Como Qlipha es la salvaje y oscura naturaleza que está en el lado sombrío del plano material y que abre las puertas al otro lado. Como demonio, gobierna la Qlipha Gamaliel que corresponde al lado oscuro de la lunay a las regiones olvidadas del plano de los sueños.

La Qlipha Lilith corresponde a lo salvaje y carnal. Lilith es llamada “el alma de los animales salvajes” (Zohar 1:34ª) y también es la Madre Tierra en sus aspectos más violentos. Entre los ancianos Sumerios fue llamada Lil y fue tormentas destructivas y huracanes. Es el aspecto de la existencia física del hombre que no puede ser controlado. Así, el hombre intenta negar y reprimir aquellas partes creando una estructura para su existencia en la cual esta fuerza salvaje es incapaz de encajar. Pero esta fuerza aún así, penetra incesablemente nuestras estructuras con su fuerza salvaje y rompe todo intento de crear un pacífico Edén. Liltith no estará por debajo. Esto puede ser visto como una metáfora dela Madre Tierra quien no se permite ser explotada. A cualquier momento ella puede abrir su útero y tragar todos los monumentos fálicos del hombre. Ella es el

terremoto que devora los techos y las torres de las iglesias en su utero, y ella es la oscuridad Gótica que despierta los demonios, incluso en la mente de un ateo sensible. Artistas románticos como Caspar David Friedrich y Arnold Bocklin , representan en su trabajo cómo las fuerzas sublimes de la naturaleza conquistan la civilización humana. Las pinturas de estos artistas que describen como la oscuridad y la gran naturaleza abre las puertas al otro lado, presentan al mago una buena imagen de cómo la Qlipha Lilith puede aparecer.

Lilith es la madre de los demonios, y es dentro de ella que el mago debe buscar el otro Qliphoth.Es hacia ella que el pentagrama oscuro mágico está apuntando. El pentagrama de la magia oscura apunta hacia la tierra, el suelo, hacia tiempos antiguos y a lo primordial. Es allí donde uno halla el Qliphoth. Los Qliphoth son la realidad que nos negamos a ver. Un mago oscuro no, como el adepto de la tradición de la luz, se queda mirando hacia los cielos en busca de algún mundo utópico y celestial. Un mago oscuro mira hacia abajo , hacia la tierra en busca de tesoros que pueden estar escondidos hace cientos de años. El útero de Lilith es la puerta al bajomundo, y las esferas de los Qliphoth y el mago deben penetrar dentro de Lilith para ser capaces de alcanzar las regiones inconscientes en las cuales tesoros inimaginables , fuerzas y habilidades pueden ser halladas. Es también de su útero que el mago conjura los demonios de los Qliphoth . El útero de Lilith es el suelo que el adepto oscuro libremente pisa , descendiente al reino de la muerte y el bajomundo en un viaje iniciático hacia el renacimiento.

Actualmente, hallar la Qlipha Lilith es la primer dificultad para el mago Qliphótico. Lilith es el antimundo de nuestro mundo, Malkuth. Esto significa que existe en el medio de nuestro mundo , pero en aspectos en los que el hombre es normalmente inconsciente.

Mediante una exploración de los principios de los cuales consisten el mundo mundano,uno puede hallar la Qlipha Lilith yendo más allá y contra esos principios. El estado normal de consciencia de la mente es el nivel básico de consciencia en la existencia humana. Dormir es la esencia del estado despierto, y dormir también es el útero de la Qlipha Lilith. Partes reprimidas de nuestra mente aparecen en sueños y pueden tomar forma demoníaca reflejando nuestros deseos y nuestros miedos.

La Qlipha Lilith puede abrirse en las formas más inesperadas y en los lugares más inesperados. Una brecha en el medio de la ciudad, en la cual por alguna misteriosa razón es elegida o incluso vista por los humanos, puede ser una puerta a los mundos de Lilith. Una palabra pintoresca dicha en un contexto peculiar puede ser la fórmula que cause la apertura de su útero. Una manera efectiva de contactar con la Qlipha Lilith es salir a lo salvaje de noche y meditar en las sobras y la oscuridad donde los objetos no sean visibles sino que se desdibujen en la niebla oscura. La oscuridad es su útero, y este es el fin de las invocaciones del mago. Muchos encantamientos han sido usados en intentos por desterrar a Lilith, pero para los magos oscuros en todas las edades, las invocaciones para contactarla también han sido creados. Si la siguiente fórmula es cantada 13 veces, Lilith se supone aparecerá:

Marag ama lilith rimok samalo naamah

Durante el contacto con la Qlipha Lilith pued ser recibido una idea abstracta o un impulso emocional fuerte. En otras instancias, el mago puede encontrar al demonio gobernante de los Qlipha o entrar a los túneles Qliphóticos.

La QLipha Lilith es gobernada por una demonio llamada Naamah. Ha sido llamada la hija o hermana menor de Lilith. En visiones ella aparece como una radiante reina vestida con ornamentos preciosos y joyería. A veces es seductora, pero otras parece tener un carácter tiránico. Cuando el mago quiere canalizar la fuerza del Qlipha, Naamah es exhortada. Esta fuerza es apenas usada en rituales sobre la influencia y el control del nivel material. Lilith es el lado oscuro de Shekinah, y corresponde a la Gnóstica Sophia y a la Tántrica Shakti. El Shekinah, Sophia y Shakti, son la sabiduría y fuerza que son concebidas en el plano material. Cuando ella despierta, esta diosa oscura y oculta puede traer al hombre al nivel divino. En los mitos esta diosa es comparada con una serpiente y corresponde a la fuerza terrible primordial que existió en el principio de los tiempos antes que el hombre dios de la luz creara el mundo. Ella es Leviathan o Tiamat: el caos antiguo que existió antes que el cosmos fuese creado. En la tradición tántrica, Lilith aparece como la diosa Kali. Kali es la salvaje fuerza roja que danza en éxtasis y destruye con una sola mano y crea con la otra. Ella es el veneno que duerme y, al mismo tiempo, la sabiduría que puede despertar. Kali corresponde al volcán latente que emerge en el hombre y es llamado Kundalini, que en casos es conectada a una serpiente o dragón. En la terminología tántrica, Lilith corresponde al lado dentro del Chakra Muladhara. Muladhara es la zona energéica que está localizada entre el ano y los genitales, que es donde el dragón dormido (Kundalini) descansa. Una manera de contactar a Lilith es meditando en el Chakra Muladhara. El Muladhara es comparado con el loto rojo, y el mago debe meditar en el lado de atrás del loto en este caso. Aquí la primer cueva Qliphótica puede ser hallada en la cual el Dragón descansa antes de su despertar.

GAMALIEL

La influencia de Lilith continúa en la próxima Qlipha. Aquí ella tiene una forma más personificada como la demonio gobernante de Gamaliel. La posición de Lilith sobre Gamaliel juega una parte importante en su rol como la reina del mundo, y es desde aquí que ella controla el mundo siendo su fuerza escondida, yaciente. Gamaliel es la sombra del anima mundi, el “alma mundo”.

Gamaliel es la esfera onírica y el lado oscuro de Yesod. Los sueños que normalmente el hombre no puede, o no desea, recordar en el estado despierto, pueden ser hallados dentro de Gamaliel. Esos sueños oscuros tienen un carácter revelador y expone lados de Uno Mismo que uno quizá no quiere aceptar. Esos sueños son censurados por el super ego y reprimidos al Qlipha Gamaliel. Así Gamaliel es “el Qlipha de los sueños oscuros”.

Gamaliel es sobre todo, la esfera de la sexualidad olvidada. Mientras Adan y Eva representan la sexualidad de una naturaleza obediente que se supone es la reproducción, Lilith y sus amantes

demoníacos corresponden a la sexualidad iniciática en la cual las fuerzas de Eros son usadas para alcanzar niveles superiores de la mente Un mago oscuro entra a Gamaliel para estar completamente al tanto de los mecanismos de la sexualidad y así cesar de ser esclavo de sus instintos ocultos. El origen de la lujuria también es revelado en este Qlipha. El mago alcanzará un entendimiento de las estructuras de los instintos básicos y aprenderá cómo usar su sexualidad para progresar mágicamente.

La Sephirah Yesod y el Qlipha Gamaliel pertenecen a la esfera astral. Cualquiera deja el cuerpo físico de noche durante el sueño. Esas experiencias son parte de los sueños profundos que generalmente son olvidados. Para un mago es de gran importancia recordar esos sueños para controlarlos y alcanzar conscientemente el plano astral. El mago intenta viajar a través de las esferas astrales normals que son representadas por Yesod y moverse hacia las regiones más profundas y oscuras que pertenecen a Gamaliel. Durante el viaje astral hasta los mundos eróticamente magnetizados de Gamaliel, el mago encontrará súcubos e incubos, demonios amantes masculinos y femeninos.

Ellos invitarán al mago a una orgía astral en la cual incluso el más pequeño de los deseos del mago serán revelados. Si cede a la debilidad, el mago será vampirizado y dejado como una cáscara sin energía ; el mago debe en vez usar a la orgía para alcanzar estados estáticos de la mente que liberen el alma.

Yesod corresponde a la luna. Gamaliel corresponde al lado oscuro de la luna. Este lado ha sido conectado con las brujas y su brujería. El culto de las brujas era una religión sexual con elementos orgiásticos. La sangre era una parte esencial del culto dado que las fases de la luna corresponden al ciclo menstrual. La sangre de cada mes corresponde a la fertilidad y vida y su constante relación con la muerte. La menstruación es un signo de vida que está perdido en la sangre. Eva representa las fases fértiles, mientras que Lilith representa la fase de la menstruación. La luna es muerte y sexualidad. Las entidades que han sido asociadas a esta esfera tienen elementos de sexualidad y sangre. El sacrificio del mago con su propia sangre y fluídos sexuales pueden ser hallados en muchos rituales de la brujería que son asociados con Gamaliel.

Los dioses del culto de las brujas pertenecen a Gamaliel: Pan, Dioniso, Frey, Baphomet y el Diablo medieval. Todas son deidades fálicas, muchas veces con cuernos o con la forma de cabras. Entre las deidades femeninas podemos hallar mayormente diosas oscuras de la luna como la griega Hecate, la diosa de las brujas y los fantasmas, o diosas que representan el erotismo y la hechicería como Freyja, pero también dioses de muerte como Perséfone y la antigua nórdica Hel. Seres vampíricos pueden ser hallados en Gamaliel y son caracterizados por la combinación de vida y muerte, sangre y sexualidad.

Vampiros y otras entidades que, en mitos, combinaban Eros y Thanatos, sexualidad y muerte, obsesionan a Gamaliel. Las fuerzas vampíricas de Gamaliel tienden a canalizar la fuerza vital más profundamente en los túneles qliphóticos. Este proceso es permitido cuando la energía sexual es

despertada mediante los sueños eróticos y son transmitidas las visiones por Gamaliel. La energía vital roda al bajomundo Qliphótico y alimenta las fuerzas que empollan allí. En este proceso, el mago trabaja como un alquimista y debe trepar dentro de lo oscuro para hallar la piedra filosofal o el elixir de la vida. El adepto debe seguir este curso conscientemente y con control. Si esto ocurre inconscientemente, el poder personal de uno puede ser perdido en lo desconocido. El mago puede entonces ser dejado como en un estado zombie y podrá convertirse en vampiro para atraer energía de otros. El trabajo mágico en Gamaliel es de naturaleza astral. Incluye viaje astral, sueños conscientes y conjuros de los súcubos e incubos. Para explorar a Gamalil, uno puede usar su disciplina para mantenerse despierto por un par de días, algo que causará que surjan imágenes despiertas del sueño. Un mago debe también experimentar con la abstinencia sexual por períodos extendidos de tiempo para incrementar la energía sexual y así ser capaz de contactar fuertemente con Gamaliel. La concentración en la meditación de la abstinencia debe ser en el Chakra Svadhisthana, el cual está localizado en los genitales.Este chakra corresponde a Yesod-Gamaliel y es comparado con una flor de loto naranja. El mago debe concentrarse especialmente en la parte de atrás o dentro del chakra. El estado alcanzado por esta operación es muy apropiado para conjurar a los súcubos e incubos , pero sobre todo a todos los demonios mencionados,especialmente Lilith en sí misma. Lilith puede ser conjurada mediante el encantamiento expresado arriba. Aparece como una mujer hermosa desnuda. A veces, ella aparece con el cuerpo de una serpiente desde el busto hacia abajo. En algunos momentos, puede aparecer como una reina vampira o una mujer araña tejiendo una red de sueños. El artista Franz Von Stuck (1863-1928) hizo hermosos cuadros representando solo una mujer desnuda apariendo junto a serpientes demoníacas. También, artistas como Gustav Klimt y Hon.John Collier tienen entre sus pinturas, presentada una visión en el oscuro ,pero seductor mundo de Lilith que uno puede experimentar en Gamaliel.

Samael

En la mitología judía, Samael es el esposo de Lilith. Samael es un epíteto del Diablo, y Lilith lo encuentra luego de su escape del Jardín del Edén. Juntos dan nacimiento a toda la descendencia seductora y demoniaca que habitan Gamaliel. Samael es el gran tentador, y tienta con conocimiento. En el Se*pher Yetzirah* , un manuscrito antiguo Qabalístico, Samael corresponde a la sabiduría oculta y es en el Qlipha Samael donde la verdadera iniciación en el Camino de la Mano Izquierda tiene lugar. Todas las concepciones comunes y perspectivas del mundo son cuestionadas en este Qlipha. El mago que ha alcanzado este nivel será capaz de ver entre las reglas y leyes éticas que nos tienen encarcelados con un censor psíquico que oscurece una parte enorme de nuestra consciencia. En este nivel, el mago confrontará esas reglas y leyes éticas haciéndolas conscientes. Así uno recibe un entendimiento personal de las funciones de la existencia y individualmente decide lo que está correcto e incorrecto, bien y mal. En este sentido,Samael es el tentador que convence al hombre de comer las frutas del conocimiento. También revela la belleza del mundo y apunta hacia abajo o dentro, en vez de hacia el reino de los Cielos. Samael destruye concepciones e ideas a sus más pequeños componentes. El arte psicodélico y surrealista puede ofrecernos una

chispa del Qlipha Samael,y la deconstrucción del lenguaje que puede ser hallada en el Dadaísmo puede ser usada en el trabajo mágico con Samael.

Hod es el lado brillante de Samael. Hod representa el intelecto y pertenece al nivel astral superior. Samael es el intelecto oscuro que puede ser percibido como locura, la originalidad y el genio que está activo fuera de las fronteras de la razón y las convenciones de la civilización. Numerosos científicos, escritores y artistas han tocado los dominios de Samael. El intelecto de Edgar Allan Poe parece haber sido ocasionalmente influenciado por Samael, y las siguientes palabras que escribió sobre sí mismo presentan un buen sumario de la forma e inteligencia que es Samael:

"Los hombres me han llamado loco; pero la pregunta no ha sido aún planteada, de si la locura es o no es la inteligencia más elevada-si mucho de lo que es glorioso, si todo lo que es profundo- no florece de la enfermedad del pensamiento- de estados de ánimo exaltados a expensas del intelecto general"

En el Qlipha Samael,el mago hace un pacto con las fuerzas oscuras y realiza la invitación de Friedrich Nietszche para revaluar valores antiguos. La locura se convierte en sabiduría, la muerte se convierte en vida. Samael es el "Veneno de Dios". Aquí es donde las ilusiones son envenenadas, y todas las categorías y concepciones son destruídas hasta que nada queda. El lado oscuro del plano astral puede ser comparado con un cáliz de veneno o con un fluído tóxico.

Mientras Gamaliel es el cáliz, Samael es el elixir el siguiente Qlipha, A'arab Zaraq, es donde el mago experimenta el efecto. El consumo delveneno es un decisivo *rite de passage* (rito de paso) que marca la transición de un estado a otro. Entre las tribus ciertamente más primitivas y las culturas shamánicas , la mordida de una serpiente venenosa ha sido asociada con la iniciación (algunas veces en las formas más drásticas que causan la muerte del iniciado). Más comúnmente, de cualquier forma, es que el iniciado ha llenado una copa que contiene alguna forma de alucinógeno potente. El veneno de Samael causa una muerte iniciática de la personalidad mundana del mago oscuro. En su lugar, la verdad será rebelada correspondiente a la Bestia y Thagirion[6].

Samael es el Qlipha del embaucador. El embaucador es el carácter mitológico que transmite sabiduría y locura. El dios Nórdico Loki tiene las cualidades de un embaucador y es astuto y sabio, así como la causa de muchos problemas. En los mitos de los Indios NorteAmericanos, el Coyote es usualmente el personaje embaucador. El embaucado puede ser un portador de la cultura que imparte habilidades y objetos que pueden ser a la vez bendiciones y maldiciones. Un buen ejemplo es el fuego que puede traer calor, pero también quemar. La iniciación simbólica en los misteriores del fuego pertenece a la iniciación del Camino de la Mano Izquierda y así, también, al Qlipha Samael. El mago hace un juramento en el nivel de Samael y así gana control de la Kundalini, la energía de la vida y el fuego interno. La iniciación oscura mágica es un proceso que puede ser

6 **Thagirion** es la Qlipha central en la Ha-Ilan ha-Hizon, el árbol exterior. Se lo relaciona con el Sol Negro.

doloroso dado que descarta antiguas concepciones. El mago oscuro desarrolla su identidad mágica en Samael y puede ver el mundo con nuevos ojos. Las concepciones que son rotas por el veneno de Samael surgirán en una forma nueva y pura cuando el mago alcance los mundos superiores. El demonio pavo real, Adramelech, correspondiente a la individualidad, belleza y la omnisciencia, gobierna Samael. El mago abandona las barreras éticas que pueden prevenir la complementación mágica. Los valores éticos son reemplazados por valores estéticos. Samael envenena las barreras morales que dificultan la autocreación del mago artístico.

A'arab zaraq

A'arab Zaraq es el nivel astral más exterior en el lado oscuro del árbol Qabalístico. Netzach es la contraparte brillante de este Qlipha. Netzach significa victoria, y victoria es un aspecto pivotico, también , a su antipolo oscuro. A'arab Zaraq representa batalla, y sus fuerzas son invocadas por el mago oscuro para las victorias en la batalla de la vida. Dioses guerreros, como Odin y Baal, en sus formas más demoníacas son asociados con esta esfera. En la Qabalah, Baal es visto como el demonio que gobierna A'arab Zaraq.

El símbolo de Netzach es la paloma que corresponde al amor, purificación y paz. El cuervo es el símbolo de A'arab Zaraq. A'arab Zaraq significa "Los Cuervos de la Dispersión". El cuervo es la contraparte negra de la paloma y representa la guerra y la tormenta, pero también la pasión, el pecado y la sabiduría olvidada. Vive de lo muerto en el campo de batalla y es el espíritu libre de la muerte. El cuervo también es el pájaro charlatán que da mensajes y profecías , la libre consciencia del mago, dispersa como los cuervos de Odín para colectar conocimiento y sabiduría.

El cuervo corresponde al alma del mago cuando vuela en éxtasis, el resultado del encuentro entre la vida y la muerte tiene lugar en la iniciación Qliphótica. Pasando por una muerte simbólica, el mago no le teme más a la muerte, y al mismo momento aprende cómo vivir. Esta "iniciación de la muerte" empieza en este Qlipha y es completada por la iluminación negra en Thagirion. El cuervo vuela por el mar negro de las pesadillas que es Paroketh, el velo que separa el plano astral del mental. A'arab Zaraq es el último avance del plano astral.

Esta es la esfera de las emociones oscuras. Aquí podemos encontrar tormentas de sentimientos olvidados e instintos oscuros. El mago acumula expresiones creativas explosivas. A'arab Zaraq es asociado con el arte y la música. Esta es la esfera del Romántico y poeta *Sturm und Drang.* Uno puede fácilmente perecer si no está concentrado en la meta en el Qlipha Thagirion y si uno no sigue el viaje del cuervo al Sol Negro.

En A'arab Zaraq el mago pasa por el bautismo negro. La paloma De Netzach aparece en el bautismo de Jesús, o de otros adeptos de la tradición de la luz pero en el bautismo del mago oscuro, el cuervo aparece en su lugar. En A'arab Zaraq una inundación surge que drena el vieja mundo y así un nuevo mundo puede ser creado. El mago pasa por la fase Nigredo en la Alquimia donde sigue de largo del viejo mundo. Luego del bautismo negro el mago, similar al peregrino en el

Camino de la Mano Izquierda, deja todo lo que no está en las franjas del camino mágico detrás. A'arab Zaraq es el pájaro que deja el huevo atrás para volar a Thagirion y el nivel mental. Herman Hesse describe este proceso en su libro *Demian* :

"El pájaro rompe el cascarón. El huevo es el mundo. Para nacer uno debe convertir un mundo INTO DUST?? . El pájaro vuela hacia Dios. El Dios es Abraxas".

El puro blanco Venus pertenece a Netzach, y el Venus negro corresponde a A'arab Zaraq. El Venus Negro es llamado *Venus Illegitima* y es la diosa de las perversiones. Su amor es estéril en el nivel mundano de la tierra pero es fértil dentro del mago y en niveles superiores. Por ella, el mago puede nacer en los mundos superiores. El mago nace como su propio niño y se vuelve uno con su Yo Superior o *Daemon*. La *Venus Illegitima* es la madre de este Daemon. Descendencias demoníacas son creadas por una unidad sexual entre la tierra y seres espirituales. Los Nephilim de la Biblia, los bastardos, nacieron del encuentro entre los hijos del cielo y las hijas de la tierra. El Yo Superior del mago o Daemon pertenece al siguiente nivel.

Thagirion

El sexto nivel Qliphótico (o quinto contando desde niveles de la iniciación) es llamado Thagirion, que significa disputa o proceso jurídico. Esto puede ser interpretado de muchas formas, a veces como un proceso jurídico religioso en el cual Satan es el persecutor en el favor de Dios , o como el lugar donde el juicio de Dios y Su administración de la justicia estén localizados. Aparte de numerosas interpretaciones mitológicas, el nombre de los Qliphoth denotan su naturaleza antinómica que trabaja contra las leyes del lado de la luz. Todos los Qliphoth tienen nombres peyorativos dado que actúan como antítesis del orden presente. Dado que los Sephiroth de la luz idealizan la unidad, su lado sombrío está asociado con la desunión. Esto también explica el significado de "disputa" en el nombre Thagirion.

Thagirion es el Qlipha central en el *Ha-Ilan Ha-Hizon* , el árbol externo Qliphótico. Este Qlipha es el lado oscuro de Tiphareth en el Sephiroth. Ambas esferas corresponde al niño o descendencia, y Tiphareth es asociado con Cristo y los personajes Mesíacos mientras que Thagirion es asociado con el Anticristo y la Bestia 666. Los caracteres que forman indican salvación mediante ellos (Jesús explica en la Biblia que él es el único camino a la salvación) , algo que es cuestionado luego por quien empatiza con que el hombre puede salvarse a sí mismo. Tiphareth y Thagirion son asociados con diferentes humanos que canalizan la fuerza de este nivel, como Bodhisattvas, maestros secretos o profetas. Dado que este nivel es la esfera central en el árbol, gente que está en este nivel es capaz de mediar entre los mundos superiores y los mundos inferiores. Fuertes personalidades pueden ser asociadas con cualquiera de los dos niveles dependiendo de la preferencia del público general : para Muslim entonces, Muhammed es un carácter Tiphareth (por supuesto Muslims no usan generalmente este simbolismo), mientras que él es visto por algunos Cristianos como el Anticristo, y así como un carácter Thagirion. En los escenarios tempranos de su carrera, Hitler era visto como algo así como un Mesías que salvaría Alemania. Para esa época, él

asumía un rol Tiphareth. Pero, luego de la guerra fue visto como la Bestia personificada, y ahora es uno de los caracteres más populares para portar la imagen del Anticristo. Nero, Genghis Khan, Attila y otros poderosos hombres han sido llamados el Anticristo y fueron caracteres en los cuales la gente proyectó la sombra. Filósofos y místicos como Nietszche , Crowley y Gurdjieff han sido,en terrenos más válidos, conectados con Thagirion dado que han predicado que el hombre puede salvarse a sí mismo, y también han usado un lenguaje simbólico Thagirion. Un individuo puede canalizar Thagirion y ser una pieza central para el lado de las sombras.

Para todos los adeptos, este nivel significa Iluminación. Tiphareth y Thagirion pertenecen a la esfera solar, o el nivel mental, y aquí el mago entra en contacto con su Yo Superior (o Yo Inferior dependiendo de cómo uno esté sosteniendo el mapa).

El mago encuentra su Daemon quien, en el lado luminoso, toma la forma de su Sagrado Ángel Guardián, un término inspirado por la "magia sagrada" de Abramelín. En el lado oscuro, el Daemon toma la forma de la Bestia o el animal Tótem. El lado de la luz es caracterizado por una iluminación intelectual mientras que, el lado oscuro lleva a una iluminación instintiva en la cual fuerza, visión y acción están unidos. En el lado de la luz, uno alcanza la distancia intelectual del aquí y ahora, mientras que en el lado oscuro alcanza la completa presencia del aquí y ahora.

En algunos niveles del camino iniciático lo oscuro y la luz están unidos y,en el nivel solar, el mago puede experimentar la unión entre el Sagrado Ángel Guardián y la Bestia.

El Daemon del mago une a la luz y la oscuridad , como el dios gnóstico Abraxas, que es asociado con este nivel.

En Alquimia, uno ha alcanzado el estado del diamante amarillo en este nivel, llamado Citrinitas. La esfera solar también corresponde a topacio y oro en Alquimia(Kether-Thaumiel es representado por el oro en una forma superior roja). Muchos adeptos experimentaron fuertes sensaciones de LUST cuando alcanzaron la esfera solar. Aquí se volvieron uno con sus fines e ideales . El adepto experimenta una complexión dentro de su entero ser o de su Ser, como es comúnmente llamado en la terminología psicológica. Esto es el Cielo para el religioso (o Infierno para aquellos que prefieren ir allí). El nivel Boddhi o Satori en el misticismo del este. Para los magos negros, el ascenso a este nivel lleva a una sensación de poder total, pero no en la forma ilusoria que puede ser experimentada ahora y nuevamente en niveles previos. Para el mago blanco, una sensación de total benevolencia surge. Ambos de esos estados son autosuficientes y se convierten en una trampa para muchos espiritistas. El nivel del sol y el nivel mental son solamente medio camino del camino iniciático. Esta esfera puede, en terminología simple, ser designada un nivel en el cual el adepto experimenta "todo de sí mismo" en su capacidad máxima y experimenta todo su entero ser con sus lados destructivos y creativos en balance. Pero, más allá de este nivel los niveles superiores comienzan, la esfera de la estrella, o la esfera trascendental, que puede ser llamado un nivel en el cual el adepto se vuelve "más de sí mismo" es este nivel en el cual los magos acidiosos escarban.

Tiphareth corresponde al sol en su forma brillante, mientras que Thagirion corresponde al Sol Negro. El Sol Negro representa el sol en su forma interna, donde brilla dentro del hombre y sobre lo oculto, los mundos Qliphóticos. El sol común es el sol externo que brilla sobre nuestro mundo mundano. El Sol Negro corresponde al dios Set en mitología egipcia, mientras que el Sol mundano corresponde a su gemelo, Horus. En la mitología nórdica, Balder es ocasionalmente asociado con el sol común, mientras que el Sol Negro corresponde a Loke o al hermano ciego de Balder, Hoder. Uno puede encontrar aspectos de Hoder que sugieren que es una forma de Odín, y Odín es también asociado con el Sol Negro. Thagirion es el sol del lado de la sombra, el cual puede ser interpretado como el sol en el bajomundo, en el cual el mito es personificado por Balder en Hel, Ra en Amenti o por los dioses solares en el reino de la muerte.

El sol es el símbolo del Ser completo, el cual puede alcanzar la consciencia e iluminación solo en el bajomundo. Antes de que el hombre confronte su propia muerte y sus aspectos más oscuros, él vive retraído de mayores partes de sí mismo . Enfrentando la muerte propia y entrando al camino oscuro el hombre puede alcanzar la iluminación y el conocimiento absoluto sobre sí. Esto es ilustrado por el dios egipcio Khepera quien incauta el principio de existencia y la conversión. Khepera lleva el sol al bajomundo donde renace como su propia descendencia. El sol que él lleva representa su Ser, y solo en el bajomundo puede el dios crearse. En un texto antiguo egipcio, Kheper dice : “Soy Khepera, aquel que se ha creado a sí mismo”.

El Sol Negro, o el principio de Thagirion, no es solamente el sol en el bajomundo, sino una fuerza que tiene más relación independiente con el Ser. El Sol Negro es un principio que brilla en el Ser durante su viaje a lo inconsciente. El Sol Negro es el sol central o interno que genera iluminación y la fuerza divina en el hombre. Podemos encontrar también descripciones de un externo Sol Negro. En ese caso discutimos leyendas sobre un mundo dentro de la tierra : un mundo que es iluminado por su propio sol, llamado “Sol Negro”. Aquellas leyendas fueron recreadas por el escritor esotérico Sir Bulwer Lytton en sus historias del Vril, que narran a gente que está viviendo dentro de la tierra y que están en posesión de una fuerza llamada Vril. Otra especulación sobre un Sol Negro aclama que hay un Sol Negro en el centro del universo, o alternativamente en el centro de nuestra MILKY WAY galaxia, que irradia nuestro universo con una luz que, para el hombre, es percibida como oscuridad vacía. Es decir para generar la materia oscura que llena el universo.

El Sol Negro es el generador detrás de las fuerzas que en los textos ocultos es llamado Vril, Od, El Mundo Kundalini o la fuerza del Dragón. Thagirion y el Sol Negro pueden ser descriptos como los principios que canalizan esas fuerzas del caos desde el exterior del universo, que llenan este universo como fuerzas vitales y fuerzas de la muerte. Thagirion corresponde a la Bestia en el Libro de la Revelación. Esta fuerza puede ser hallada en la mitología NORSE como el lobo Fenriz, y Thagirion es gobernada por el demonio Belphegor en la Qabalah Goética. El dios en sus varias formas es una personificación de la energía solar que viene de Thagirion y tiene el mismo valor numérico que la Bestia del Apocalipsis, que es 666. El número 666 es el número del Sol Negro y

lleva la llave de la fórmula Shemhamforash y el número 72, que corresponden al nombre secreto de Dios y los 72 demonios en la magia Goética.

golachab

Golachab es el más brutal de los poderes qliphóticos. El nombre de este Qlipha es significativo y revelador de la naturaleza de esta esfera : “los llameantes” , “ el volcán” o “aquellos que queman con fuego”. De acuerdo a ciertas teorías,este es el Qlipha de los Qliphoth y el reflejo de Geburah, la Sephirah de la cual nació los Qliphoth. Geburah es la fuerza imperativa y punitiva que en los mitos es comparada con los fuegos del Infierno. Geburah es la ira de Dios que inspira temor en los píos. Es el aspecto castigador de Dios y el Árbol de la Vida. Algunos claman que los Qliphoth son un castigo de Dios. Los Qliphoth son el caos y las cazas que Dios envía a los hombres desobedientes. Algunos Qabalistas dicen que la ira de Dios creó un rompimiento en la Creación, y que la ira que surgió así causó los Qliphoth. La teoría más común sobre Geburah y Golachab es que el Árbol de la Vida consiste en un balance entre la misericordia de Dios (La Sephirah Chesed, también llamada Gedulah) y Su severidad (Geburah). Las fuerzas sombrías de estos Sephiroth contienen esas funciones en forma no balanceada. Los antipolos desequilibrados de Chesed entonces corresponden a una falta de contención y el lado oscuro de Geburah corresponde a la misericordia.

Golachab pertenece al plano mental y es uno de los dos polos mediante los cuales opera Thagirion. Thagirion representa el Ser y la iluminación oscura. Thagirion es la personalidad total o Ser, que opera en existencia mediante una cooperación completa entre la fuerza, la visión y la acción. Los dos polos del plano mental son la lujuria y el sufrimiento. El factor lujuria pertenece a Chesed, sufrimiento a Geburah. Están arraigados en una estructura especial y adoptan ciertos principios como la misericordia de Dios y su severidad. Los Sephiroth operan dentro de un cosmos ordenado que es ilustrado por el Árbol de la Vida. Las contrapartes Qliphóticas de lujuria y el sufrimiento no existen dentro de esas estructuras, pero operan en caos. Aquí generalmente son intercambiables, y Lujuria pasa a ser sufrimiento y sufrimiento se vuelve lujuria. Podemos aquí encontrar una forma de complejo sadomasoquista en esos dos Qliphoth los cuales representan simultáneamente LUST y sufrimiento atracción y repulsión, sexo y muerte. Estos dos Qliphoth son gobernados por los demonios gobernantes que son comúnmente asociados , llamados Astaroth y Asmodeus; los dos demonios centrales de la Black Mass original. Asmodeus gobierna Golachab. Asmodeus el demonio 32 del Goetia aparece en numerosos grimorios y en literatura apócrifa. Es llamado “Samael el Negro” y es el hijo de un aspecto de Samael.

Golachab y Asmodeus representan fuego violento, revolución y rebelión. Este Qlipha corresponde a Marte, el planeta de la guerra. Asmodeus rompe los lazos maritales e inspira promiscuidad. El mago que alcanza este Qlipha aprende cómo controlar e invertir experiencias de lujuria y sufrimiento en un modo que rompe con las estructuras Sephiróticas. Golachab es asociado con violencia extrema y fuerzas peligrosas, y los rituales más malditos vienen de esta esfera. Los adeptos que están trabajando con Golachab pueden usar ciertas ceremonias de fuego, caminando

en un CATING BURNING COALS , o ritos especialmente sadomasoquistas para contactar las fuerzas de este Qlipha.

GHA'AGSHEBLAH

Gha'agsheblah es el Qlipha superior de aquellos que están por debajo de la tríada Suprema.Gha'agsheblah es la fuerza que gobierna todas las esferas Qliphóticas por encima del Abismo. La triada superior corresponde a ideas y consciencia divinas. Los 7 niveles por debajo corresponden a distintos grados de realización de las ideas. Gha'agsheblah y su contraparte brillante son asociadas con el Demiurgo, el creador que encarna el mundo. Los 7 mundos por debajo de la triada superior pueden ser comparados con los 7 días durante los cuales Dios creó el mundo, de acuerdo a la Biblia. El acto de la Creación surge como un impulso en Chokmah recibiendo una forma negativa de Binah. Binah prepara el espacio para que algo se cree,similar a derretir un metal en un molde. Chesed es el principio que encaja la forma y así crea la existencia positiva. Así Chesed crea el impulso de Chokmah concreto y actúa como Chokmah , pero en un nivel concreto. En la triada superior todos los principios son meros potenciales y no son aún ideas. Solo en los 7 niveles inferiores el mundo es actualizado.

Cuando el adepto se topa con Gha'agsheblah , la preparación para dejar los niveles concretos y encaminarse a la absoluta CORE del universo que es encontrado en la triada suprema se inicia.

Gha'agsheblah representa las fuerzas que finalmente prueban al adepto antes del viaje por el Abismo. Gha'Agsheblah desviste al adepto completamente antes del Abismo y la triada suprema Qliphótica. En el cuento Sumerio del descendiente de la diosa Inanna dentro del bajomundo, ella pasa 7 puentes antes que pueda pararse frente al trono de su hermana, la diosa de la muerte, Ereshkigal. En cada puente es forzada a remover una pieza de su ropa hasta que está totalmente desnuda. Las piezas de la ropa corresponden a 7 de los atributos de la vida que ella debe dejar atrás para enfrentarse cara a cara con la muerte. Los 7 Qliphoth inferiores del Abismo representan 7 puentes del bajomundo.

Gamaliel remueve los atributos de Yesod, y Samael aquellos de Hod y así, hasta que el mago yace desnudo antes del Abismo. Las fuerzas Qliphóticas destruyen las prendas, los atributos, las ilusiones que son obstáculos para encontrar la oscuridad más importante y la más importante sabiduría. Gha'Agsheblah remueve la última pieza de ropa y guía al adepto a través del Abismo y los dominios más recónditos del bajomundo.

Gha'Agsheblah representa un nivel superior de misticismo erótico. En este nivel , la lujuria y el sufrimiento son trascendidos y pasan dentro del otro en una energía estática que yace más allá de la polaridad entre la atracción y la repulsión. El adepto va más allá de cualquier diferencia entre la lujuria y el sufrimiento. La energía de la muerte, Thanatos, es transfomada en energía de vida, Eros, y el vacío del Abismo es llenado con energía que permite un renacimiento metafísico en los límites de la muerte.

El demonio Astaroth gobierna Gha'agsheblah . Astaroth es también llamado Ashtaroth, o Astarte, y fue originalmente una diosa semítica de la fertilidad y la guerra, equivalente a Ishtar entre los Babilónicos y a Inanna en los Sumerios. En textos goéticos, Astaroth es llamado la Venus impía de los Sirios con busto femenino, pero él tenía la cabeza de una cabra. En el Goetia, Astaroth es el demonio 29 y está en posesión de una sabiduría tremenda. Astaroth puede informar sobre el pasado, presente y futuro y revelar todos los secretos. Astaroth fue uno de los Ángeles Caídos que fueron arrojados dentro del Abismo y Astaroth puede decirle al adepto sobre la Caída de los Ángeles, y la razón detrás de su propia Caída.

el abismo

Entre este nivel superior divino y el inferior hay un Abismo.Del lado de la luz puede ser conectado con una enorme pendiente que baja al lado oscuro. En el lado oscuro el Abismo no existe de la misma manera. El adepto de la luz que falla en alcanzar la triada divina Superior cae en el Abismo y puede convertirse en víctima de las fuerzas del caos que yacen ahí. Desde la perspectiva del lado oscuro, de cualquier forma, el Abismo puede ser conectado con un río que separa el centro oscuro del bajomundo de sus partes alrededor.

En la Qabalah,el Abismo es llamado *Masak Mavdil* . En el Abismo y su río oscuro todos los adeptos fallidos yacen, drenados. Pasando el Abismo, la forma antigua y limitada del mago muere. Todos los atributos que determinaron la vida y Voluntad del adepto son dejados atrás. El adepto es transmutado en el Abismo. Las fuerzas de la oscuridad borran todas las limitaciones que ocultan el alma del mago y lo alejan de convertirse en divina. Luego del Abismo, el alma se torna como un diamante negro que lleva todos los colores de la vida y su espectro dentro.

El Abismo corresponde psíquicamente a la garganta y el cuello y la parte de la espalda donde la espina pasa dentro del cerebro. Aquí hallamos el chakra Vishuddi que es comparado con un loto azul con 16 pétalos. Seres y entidades como Abbadon (El Ángel del Abismo) y Choronzon yacen en el Abismo.

Ellos consumen las partes del cuerpo del antiguo y limitado Ser que el mago deja en el Abismo morir.

SATARIEL

Satariel es el primer Qlipha luego del río del Abismo. El adepto entra en Satariel renacido y rebautizado en el agua negra del Abismo. Satariel es el lado oscuro de Binah, y estos mundos están fuertemente conectados por eso. Binah es en sí mismo una fuerza oscura que actúa como una rama en el lado izquierdo del Árbol de la Vida. La diferencia es que Satariel no es parte del orden brillante del Árbol de la Vida, sino parte del Sitra Ahra en el otro lado. Binah y Satariel

corresponden a lo oscuro y lo misterioso. Representan los principios que llevan todas las respuestas dentro pero yacen ocultas en la oscuridad. Satariel es el que guarda los secretos y esconde. La oscuridad que es creada en Binah actúa como una forma negativa en la cual la Creación recibe su forma. Binah y Satariel representan tiempo y destino y están asociados con las diosas del destino, como las Moiras Griegas y las Nornas Nórdicas. Las tres Moiras son Clotho, Lachesis y Atropos , y su tarea es cortar la vida de cada uno de los hombres. Clotho sostiene el DISTAFF y gobierna el nacimiento. Lachesis gobierna lo que tiene lugar durante la vida,y Atropos, que viste un velo negro, corta el hilo que determina la muerte. De la misma forma, las tres Nornas Urd, Verdandi y Skuld corresponden al nacimiento y el pasado, vida y presente, y finalmente, muerte y futuro. Lilith tiene su surgimiento original en Satariel pero, similar a las diosas del destino, actúa en los niveles astrales inferiores donde maneja los hilos del destino como una araña. Binah y Satariel corresponden a los dioses del tiempo, Chronos y Saturno, que son los que ejecutan el ritmo del destino por movimientos de la luna en los niveles inferiores. La terrorífica diosa India Kali gobierna el tiempo, y ella también corresponde a Binah y Satariel.

Cuando el adepto alcanza Satariel un paso final dentro del nivel divino es dado . Para el adepto del camino oscuro, Satariel es donde lo individual entra al centro del bajomundo para conocer a su gobernante. El adepto conocerá a Ereshkigal, Hel, Hades, Lucifer , Satan o cualquier otro personaje que sea asociado con las partes más internas del bajomundo. Primeramente, luego de haber entrado a Satariel, el adepto yace en oscuridad interior.

Una experiencia común que caracteriza a Satariel es la sensación de vagar por largos laberintos negros. Los demonios de Satariel son asociados con absurdos, delirios, confusiones y misterios. Lucifuge reina aquí y no debe ser confundido con Lucifer. Lucifuge escapa de la luz, mientras que Lucifer porta la luz. Lucifuge guía al adepto por los laberintos oscuros hasta los últimos niveles de los Qliphoth. En la oscuridad de Satariel uno puede experimentar el respiro del gran dragón, Tehom. En los túneles, uno puede oír ecos de extraños sonidos de los planos más allá de los límites del universo. En el punto más oscuro, la oscuridad se funde y se vuelve luz. Ghagiel es el último Qlipha antes de Thaumiel y es la fuerza activa del lado oscuro. Ghagiel es asociado con dioses fálicos y seres como el Diablo en su forma más sexual masculina, o el dios antiguo Priapos con su falo gigante y rojo. Ghagiel corresponde a Shiva en su forma más fálica cuando el poder de su lingam, o falos, causa la apertura del tercer ojo que destruye el mundo y recrea otro al mismo momento. Si Satariel es el trono de la diosa oscura, entonces Ghagiel es el trono del dios oscuro. Beelzebub, quien es referido como el príncipe de los demonios, gobierna Ghagiel. Su nombre es generalmente interpretado como el “señor de las moscas”, pero hallazgos arqueológicos nos dicen que Beelzebub fue originalmente un dios Fenicio llamado Beelsebel, que significa “señor de los señores”.

Cuando se llega a Ghagiel uno se convierte en mago en un sentido más profundo. La magia es el arte de la voluntad, y este es el centro de la voluntad. Es un nivel activo que es representado por la vara del mago. La vara es una copia del mundo axis alrededor de la cual rota el universo. El dios de

los cielos masculino, que puede ser encontrado en muchas religiones, corresponde a este axis, y es aquel que crea y sostiene el mundo y su orden. El mundo axis es el falo del dios. Ghagiel, gobernado por Beelzebub, representa las fuerzas del apocalípsis que causan que se rompa la vara. El señor de las moscas FEASTS en el antiguo mundo, como las moscas consumen un cadáver. De las cenizas del viejo mundo, el mago recrea el universo agitando su vara y se convierte en el mundo axis alrededor del cual un nuevo universo rota.

THAUMIEL

El fin del Camino de la Mano Izquierda , de acuerdo con el camino Qliphótico-Alquimista es alcanzar la esfera más oscura, Thaumiel. El Qlipha Thaumiel significa “el gemelo” o el “dios gemelo” y es representado por los dos príncipes oscuro , Satan y Moloch. Corresponden a la polaridad y dualidad inherente en un principio. Como una cara de Janus, los dos príncipes van en dos direcciones opuestas. Uno GAZES OUTWARDS en lo que es, la creación contra la que el mago se rebeló y está ahora emancipándose. El otro está mirando en dirección al futuro y los mundos que el mago-ahora como un dios-es capaz de crear. Satan es el “oponente”, o el rebelde, contra la Creación y aquellas estructuras que forman la existencia y limitan a mago. Moloch significa “rey” o “señor”, y es el que crea y gobierna los nuevos mundos. Estos dos principios de “señor” y “rebelde” se unen en Thaumiel. Están en cada fin del hueco negro que se abre cuando el mago alcanza Thaumiel. Satan destruye el universo A, en el cual el mago es una creación, y Moloch abre el universo B, en el cual el mago es creador. Estos misteriores son considerados tan revolucionarios y difíciles de entender que uno trata con ellos exclusivamente durante altos grados de iniciación.

La división de Thaumiel es la razón por la cual el número de los Qliphoth es 11, y su fórmula es AA= *Adamas Ater*, “el Diamante Negro”. Numerológicamente, los números 1-10 o 10-1 representan la unidad entre el hombre y dios, el fin y el principio. La serpiente mordiendo su propia cola simboliza esto. Cuando el mago progresa de acuerdo a los niveles Qabalísticos Kether, el principio supremo, es alcanzada la última etapa. En Kether el 10 y 1 se unen y el círculo se cierra; el adepto de la luz alcanza su meta y se convierte uno con Dios. El adepto oscuro también alcanza este nivel, pero tiene la opción de dar un paso crucial más. Por Thaumiel otro, onceavo, nivel es abierto: un agujero negro que se convierte en un puente a otro universo. El adepto oscuro se libera completamente de Dios y la vieja Creación y se convierte en creador.

En vez de convertirse en uno con Dios, el mago se convierte en dios mediante el nivel 11. Es la meta final y la esencia del Camino de la Mano Izquierda.

El Camino de la Mano Izquierda del oeste, y el del este Indio, el Vamachara, persigue el mismo fin. El yoga común del Camino de la Mano Derecha sirve-así como el misticismo WESTERN de la luz-para alcanzar la unidad y fundirse con Dios o lo divino. El Camino de la Mano Derecha en Tantra también tiene esta meta. Julius Evola *en “El Yoga del Poder”* (The Yoga of Power) explica la diferencia entre el Camino de la Mano Izquierda y el de la Derecha:

"Hay una significante diferencia entre los dos caminos Tántricos aquel de la mano derecha, y aquel de la mano izquierda (ambos están bajo el control de Shiva). En el presente, el adepto siempre experimenta "alguien por encima de él", incluso al nivel más supremo de realización. En el último, "él se vuelve el último Soberano"" (Chakravartin = rey del mundo)

El Camino de la Mano Izquierda toma un paso más fuerte y decisivo que el de la Derecha. Representa el misticismo alrededor del número 11 y la fórmula AA. El camino de la mano Derecha lleva a la unidad con Dios, mientras que el Izquierdo da un paso más allá de Dios. El Camino de la Derecha lleva a una meta concluyente, final y eterna , mientras que el fin del Izquierdo es alcanzar un nuevo comienzo. Las dos rutas han sido comparadas a las dos maneras que uno puede seguir un río. El Camino de la Mano Derecha sigue el río en el mar, mientras que el Izquierdo va en contra de la corriente de vuelta a SPRING.EL Camino de la Mano Izquierda va detrás y contra el STREAM. Cuando el mago alcanza el SPRING tiene la posibilidad de alterar la dirección del río y crear un nuevo río si lo desea. Otro aspecto importante del Camino Izquierdo, en este y oeste, es la importancia de la diosa oscura, Lilith, y Kali que son las madres negras, y su útero es la fuente de la cual el mago oscuro se busca para renacer como su único hijo y su único creador. La diferencia entre las metas del Camino Derecho y el Izquierdo son las mismas en este y oeste. En el oeste, la esfera superior de la luz es Kether "la Corona", y aquí uno alcanza unidad con Dios. En el este, el nivel superior de luz es el Chakra de la corona, Sahasrara; a este momento el adepto alcanza el Samadhi que significa "unidad con Dios" y es una unidad con lo divino. Este estado corresponde numerológicamente al 10. Es simbolizado por el diamante : la forma más dura y pura del carbón, la fundación de toda la vida. En su libro 777, Aleister Crowley escribe , sobre Kether y el número I. "El diamante es brillantez blanca; es carbón puro la fundación de toda la estructura viviente". El adepto del Camino de la Mano Izquierda también experimenta este nivel, pero tiene, mediante su trabajo mágico la posibilidad de dar otro paso (I más allá de 10, es decir, 11, que corresponde al paso consciente en el puente 0, que es 1 más allá de 1). Este paso es secreto debajo de la división de Thaumiel y los dos demonios gemelos, Satan y Moloch. El paso más allá de Kether y el Sahasrara es simbolizado por el diamante negro *(Adamas Ater).* Crowley describe el diamante negro en 777 cuando se refleja en el número 0 : "*es invisible y aún así contiene luz y estructura en sí mismo"* . El diamante negro representa la última libertad del Camino de la Mano Izquierda al ofrecer un paso más que el Camino Derecho. Julius Evola describe cómo este pensamiento existe en el Camino Tántrico de la Mano Izquierda:

"El aspecto creativo y productivo del proceso cósmico es significado por la mano derecha, por el color blanco y por las dos diosas Uma y Gauri (en las cuales Shakti aparece como Prakashartmika 'ella la que es luz y manifestación'). El segundo aspecto, aquel de la conversión y el retorno (exitus, reditus) , es significado por la mano izquierda, por el color negro y la por las diosas oscuras Durga y Kali. Así de acuerdo al Mahakala-Tantra, cuando las manos izquierda y derecha están en

equilibrio experimentamos samsara, pero cuando la mano izquierda prevalece, hallamos liberación".

Cuando el adepto del Camino de la Mano Izquierda da el paso más allá de Sahasrara, alcanza un estado más allá de Samadhi, que es llamado Kaivalya. Los adeptos hindús de la luz buscan Samadhi, pero los oscuros adeptos buscan el Kaivalya. Kaivalya es un estado correspondiente al diamante negro que el mago alcanza en Thaumiel. Aquí el adepto alcanza un estado de absoluta individualidad y divinidad. En vez de convertirse en uno con Dios , el adepto se vuelve Dios. Es un estado de trance total y absoluta presencia dentro de uno mismo. El adepto tiene al universo y todo el potencial dentro y de este puede crear un nuevo universo. Para alcanzar esta etapa el adepto oscuro necesita abrir una suerte de chakra negro más allá de Sahasrara. Es llamado Sunya, o Shunya, y corresponde a Thaumiel y el agujero negro. Este nivel es descripto en *Aghora II : Kundalini* por Robert Svoboda :

"En el estado Shunya todos los nombres y formas se extinguen, y de todo lo que te percatas es de tu propia individualidad; de otra manera solo el vórtice persiste. Todo en el universo es contenido en el estado Shunya, de forma no manifiesta; no puedes percibirlo más. Aunque la gente llama al estado Shunya el vórtice, no está vacío , está lleno".

La posibilidad de abrir el chakra negro surge luego de que el mago haya completado un despertar completo del chakra Ajna y del tercer ojo. El chakra Ajna es una forma inferior de Sunya dentro del cuerpo. Sunya es el tercer ojo (el ojo de Lucifer o Shiva) en una forma superior, reservado para los adeptos más avanzados en el Camino de la mano Izquierda. Con la activación del chakra Ajna, el adepto enfrenta una decisión final : convertirse uno con Dios en el Sahasrara y así ser desintegrado, o intentar la gran y muy difícil tarea mediante Sunya de convertirse en Dios. Ni Sahasrara ni Sunya son chakras en el significado general de la palabra. El hombre tiene 6 chakras principales, desde el chakra bas al chakra Ajna en la cabeza. Los 3 chakras inferiores son dominantes en las personas que están concentradas en tareas terrenales con sus instintos base. En personas espirituales los tres chakras superiores son los dominantes. Adeptos del Camino de la Mano Derecha intentan predominantemente hacer surgir sus energías desde los niveles inferiores a los superiores en un procso que conlleva a la iluminación en el chakra Ajna, donde el adepto realiza la naturaleza ilusoria del Ser y el universo. La meta final del Camino dicho es dar un gran paso fuera del Sahasrara, para alcanzar Samadhi y la extinción del Ser. El adepto del Camino de la Mano Izquierda puede dar un paso de vuelta a sí mismo en el chakra Ajna y encontrar 3 chakras ocultos que se concilian dentro de la cabeza. Los 3 chakras secretos son Golata, Lalata y Lalana. Solo pueden ser experimentados cuando la kundalini es completamente despertada y hace arder al Ajna con su fuerza. Solo cuando el chakra Ajna arda con la fuerza de la Kundalini el adepto encuentra los 3 secretos y ocultos chakras en la parte de atrás de su cabeza. De acuerdo a los Vamachara, estos 3 chakras solo pueden ser abiertos mediante la bendición de Kali. Los chakras secretos pueden hacer al adepto un dios mientras yace en su propio cuerpo.

Así, hay 3x3 chakras, tres son secretos y pueden ser solo abiertos por adeptos muy avanzados del Camino Izquierdo.

El próximo paso es alcanzar el chakra Sahasrara, pero mediante el despertar del chakra Ajna y los chakras secretos el adepto puede dar un paso más allá del Sahasrara y el décimo nivel, por Sunya hasta un onceavo nivel, para crear nuevos mundos más allá de Sunya. En el otro lado del agujero negro el adepto encontrará también la luz infinita que previamente experimentó como oscuridad. En vez de la unidad de Dios , el camino oscuro ofrece una dualidad dinámica como el principio supremo. Unidad es equivalente a extinción, mientras que dualidad da vida y energía.

Cuando el mago alcanza Thaumiel, se encuentra en absoluta lucidez. Thaumiel es el ojo del Dragón y el trono de Lucifer. El mago puede quedarse aquí para siempre , pero también puede tomar la última decisión. Todas las metas religiosas, filosóficas y metafísicas pueden alcanzarse en este nivel. El mago puede entrar al Nirvana, para fundirse con la oscuridad o el útero de Kali, pero también es posible para el mago invertir a Thaumiel y convertirse en uno con Dios y el lado luminoso . El mago puede re-entrar a los niveles inferiores o dar el paso final fuera del universo.

Invocaciones qliphóticas

Las 4 invocaciones Qliphóticas que serán aquí presentadas son direccionadas a los 4 Qliphoth que están debajo de Thagirion : Lilith, Gamaliel, Samael y A'arab Zaraq. Los Qliphoth por sobre Thagirion son demasiado abstractos para que el mago pueda trabajar con ellos sin tener una dirección experimentada. Las invocaciones son dirigidas a los demonios gobernantes de cada Qliphoth. La invocación de Naamah abre el hueco en el plano material y permite la comunicación y el contacto con el otro lado. El trabajo con este Qlipha puede generar también éxito en temas materiales. La invocación de Lilith da surgimiento a los sueños, visiones y viajes astrales. Lilith gobierna Gamaliel, que es el hogar de los Sucubos, los Incubos y otras entidades astrales sexuales. La invocación de Adramelech lleva al mago a áreas de su genio intelectual y límites fuera de su razón . La invocación de Baal puede despertar pasiones eróticas y las fuerzas de la guerra.

Las ceremonias Qliphóticas deben ser conducidas en lugares desolados que despierten el sentimiento sublime que surge cuando lo hermoso y lo terrorífico se combinan. Desiertos, montañas, valles desiertos,, bosques son áreas posibles. El mago también puede conducir las ceremonias en cementerios, en viejas casas abandonadas o en ruinas. Por supuesto, el templo mágico oscuro es una locación magnífica para las ceremonias Qliphóticas.

Una estrella de 11 puntas es dibujada en el suelo y ubicada en el altar. El mago ilumina 11 velas negras e incienso Qliphótico. Primero, en dirección a la daga mágica hacia las cuatro direcciones cardinales purifica el sitio. Luego sigue una meditación introductora. Los pensamientos deben ser concentrados en la parte de atrás y la baja del cerebro, "el cerebro reptiliano". Luego de la meditación sigue la lectura de la invocación. El ritual puede mejorado aún más cuando se combina con la apertura de los 7 puentes. Luego del brindis a los demonios gobernantes de las direcciones cardenales en el medio de la ceremonia, la invocación elegida se lee .

El incienso Qliphótico:

Estramonio (*Datura stramonium)*

Beleño (*Hyoscyamus niger)*

Aceite de cardo (*Carthamus tinctorius)*

Ajenjo (*Artemisia absinthium)*

Artemisa *(Artemisia vulgaris)*

Acónito (*Aconitum napellus)*

Las partes del incienso son mezcladas de manera igual. Si todos los ingredientes no pueden ser conseguidos, uno o unos pocos pueden ser cambiados.

Una advertencia es requerida en esta etapa. Las operaciones Qliphóticas usualmente generan efectos muy fuertes e incontrolables. Los Qliphoth han sido llamados "los excrementos del universo" o "las frutas del árbol de la muerte". Es asociado con la subnormalidad y las fuerzas del caos. Experiencias fuertes de sexo y muerte, lujuria y sufrimiento son comunes, como otros extremos paradójicos. Nunca trabajes con los Qliphoth si eres mentalmente o psíquicamente inestable.

la apertura de las 7 puertas

El mago dibuja un círculo alrededor de sí mismo en la tierra y se para en el centro. En la tierra o en el altar hay una varita, un cuchillo y un cáliz. Los detalles de esos instrumentos pueden ser

estudiados en el capítulo sobre conjuraciones de demonios de acuerdo al *Grimorium Verum.* El mago comienza volteándose al este y apuntando su varita en esa dirección. El ritual procederá como las agujas del reloj para simbólicamente seguir el viaje del sol hacia la noche en el norte.

El mago declara : *Yo abro la puerta del amanecer en el este, y Yo conjuro el elemento del aire en el nombre de Amaymon.*

El mago se voltea al sur y declara : *Yo abro la puerta del mediodía en el sur, y Yo conjuro el elemento del fuego en el nombre de Goap.*

El mago se voltea al oeste y declara : *Yo abro la puerta del atardecer, y Yo conjuro el elemento del agua en el nombre de Corson.*

El mago se voltea al norte y declara: *Yo abro la puerta de la noche, y Yo conjuro el elemento de la tierra en el nombre de Zimimay.*

*E*l mago voltea su mirada hacia arriba y apunta su vara al cielo y declara : *Yo abro la puerta del cielo en el nombre de la letra Shin , y Yo conjuro el elemento del fuego primitivo , su azufre y su color rojo, en el nombre de Lucifer y Samael.*

El mago sostiene la varita en el plexo solar y se concentra en un punto central, en el cual lo de arriba y abajo se encuentran y desde el cual están basadas las direcciones cardinales , y declara:

Yo abro la puerta al mundo astral en el nombre de la letra Aleph, y Yo conjuro el elemento del aire primitivo, su mercurio y su color blanco, en el nombre de Chiva y Sariel.

El mago cierra sus ojos y espera la llegada de las fuerzas. Luego el cáliz es levantado llenado con vino o con infusión mágica; y las fuerzas se reúnen en el orden en que fueron llamadas. El mago sostiene el cáliz en cada dirección y declara. *Te saludo (el nombre del demonio) y te ofrezco un brindis.*

Si el mago está haciendo una invocación Qliphótica, ahora es el momento de leerla. La ceremonia termina con una despedida de las fuerzas y un cierre de las puertas apuntando la daga en las 7 direcciones, pero en el orden opuesto, empezando desde arriba terminando con el este. Antes de cada dirección el mago declara : *Ve en paz (nombre del demonio) y vuelve al lugar de donde viniste y aparece de nuevo cuando sea que yo te llame.*

la invocación de naamah

LEPACA NAAMAH AMA RUACH MASKIM ROSARAN

Naamah, hija del corazón de la oscuridad, ven desde el útero de la noche. Ven en tus ropas llameantes y abre nuestros ojos a lo que está oculto. Abre tu noche y da luz a las sombras que

están al acecho en lo desconocido. Que vuestros fuegos negros fluyan sobre la frontera, y que podamos probar tu poder y belleza.

O NAAMAH GAB HAROMBRUB

NAAMAH BACARON LILITH

MARAG NAAMAH ARIOTH DEBAM

O NAAMAH PACHID LABISI

En el esplendor de tu reluciente poder, el espíritu del mundo está reflejado. Déjanos pasar por el espejo y unirnos con tu abundancia. O Naamah, deja que los pilares de la existencia se desmoronen y den lugar a la oscuridad que crías.

NAAMAH TURITEL MALKUTH ORGOSIL

KIPOKIS RUACH MEHKELBEC

Naamah trae de Nuevo lo primordial y deja que el desierto cobre vida. Tú eres el viento claro que puede limpiar nuestras almas de las mentiras. Mediante ti el verdadero poder puede surgir libremente. O Naamah despierta el Dragón que descansa en tu útero así el mundo resurgirá por su poder.

LEPACA NAAMAH AMA RUCH THELI

HO DRAKON HO MEGAS

LA INVOCACIÓN DE LILITH

LEPACA LILITH RUACH BADAD ARIOTH SAMALO SCHED

Lilith, abre tu útero , abre la cáscara de la oscuridad y ven de la cueva de los sueños oscuros. Lilith , deja que tu sangre surja como la lava volcánica y sé la fuerza mediante la cual surja el Dragón.

OPUN LILITH AMA LAYIL NAAMAH

RIMONG ARIOTH LIROCHI LILITH

O Lilith, el mundo es seducido en tu abrazo, y allí los restos de todas las épocas se encuentran debajo de la sombra de tu crueldad.

NAAMAH RIMOG ARIOTH LIROCHI LILITH

Lilith, tú estás sosteniendo el cetro y el demonio. Danos el demonio y el cumplimiento de nuestros sueños.

LEPACA LILITH RUACH ARIOTH NAAMAH SAMALO SCHED HO DRAKON HO MEGAS

La invocación de adramelech

LEPACA SAMAEL SEMELIN ADRAMELECHE RUACH GONOGIN

Que la puerta de la sombra se abra y libere al poderoso pavo real para que bata sus alas de arco iris en orgullosos hybris en desafío hacia los dioses de la luz. Que las cáscaras del infierno se abran y liberen el veneno que deberá ser la última comida de los ángeles de la razón.

SAMAEL LUESAF KATOLIN MANTAN ADRAMELECH ABAHIN

Invocamos a Adramelech así tú, en tu orgullo, en tu insanidad, nos liberes de la prisión de la razón. Abre las puertas de los jardines de la locura y la creatividad donde deberemos gobernan. Allí vamos a llevar el Diamante Negro como nuestra linterna en los caminos de la oscuridad y las sombras. O Adramelech, tu locura es tu sabiduría, y es nuestro camino a los mundos de la voluntad y el poder. Es nuestro camino al Dragón.

SAMAEL SARAF ADONAI ADRAMELECH

NAGID DALEP NAGID DALEP SAMAEL

O Adramelech, guíanos por las centelleantes puertas negras de Samael. Muéstranos el camino por las puertas de la belleza y la risa así podremos desafiar todos esos mundos y todas esas concepciones que conocíamos como verdad. O Adramelech, muéstranos la verdad y muéstranos la mentira.

SARAF ADONAI SAMAEL

HO DRAKON HO MEGAS

LA INVOCACIÓN DE BAAL

LEPACA A'ARAB ZARAQ DORAK SAMALO ZARAQ

Que la cáscara de la oscuridad se abra para liberar el cuervo de la desintegración, así volará por sobre las tierras desoladas. Que las sombras gobiernen, y la noche abra sus mandíbulas para liberar el aniquilador de todos los ejércitos.

BAAL ROMERAK A'ARAB ZARAQ MILIOM BAAL REGINON

Que el agujero luminoso sea el cielo y el estado de la llegada del poder. Que la iluminación destruya los puentes detrás nuestro. Que el trueno arda en las cabezas de nuestros enemigos como señal de la victoria, el triunfo de la luz y el cuervo.

BAAL ROMERAK

Gritando en el éxtasis de la victoria, el cuervo vuela en la señal del dragón. Los cielos se remiten a piezas y como tumbas, las cáscaras de la oscuridad ahora se abren.

A'ARAB ZARAQ MILIOM

El ojo del typhoon está en cada muerte del presente. La aniquilación llega como un presagio de total libertad. La daga del mal corta por la noche.

BAAL REGINON

Montando en la espalda del Dragón, estamos siguiendo el vuelo del cuervo por los cielos.

LEPACA A'ARAB ZARAQ DORAK BAAL SAMALO ZARAQ HO DRAKON HO MEGAS.

LOS TÚNELES QLIPHÓTICOS

Veintidós túneles, contrapartes oscuras de los 22 túneles en los Séphiroth , pasan entre los 10 mundos Qliphóticos. Los túneles han sido conocidos bajo distintos nombres como Schichirion, que significa "negro" o Necheshiron que significa "como serpiente". Los nombres de los túneles que son usados arriba son aquellos que han sido comúnmente usados por los magos oscuros

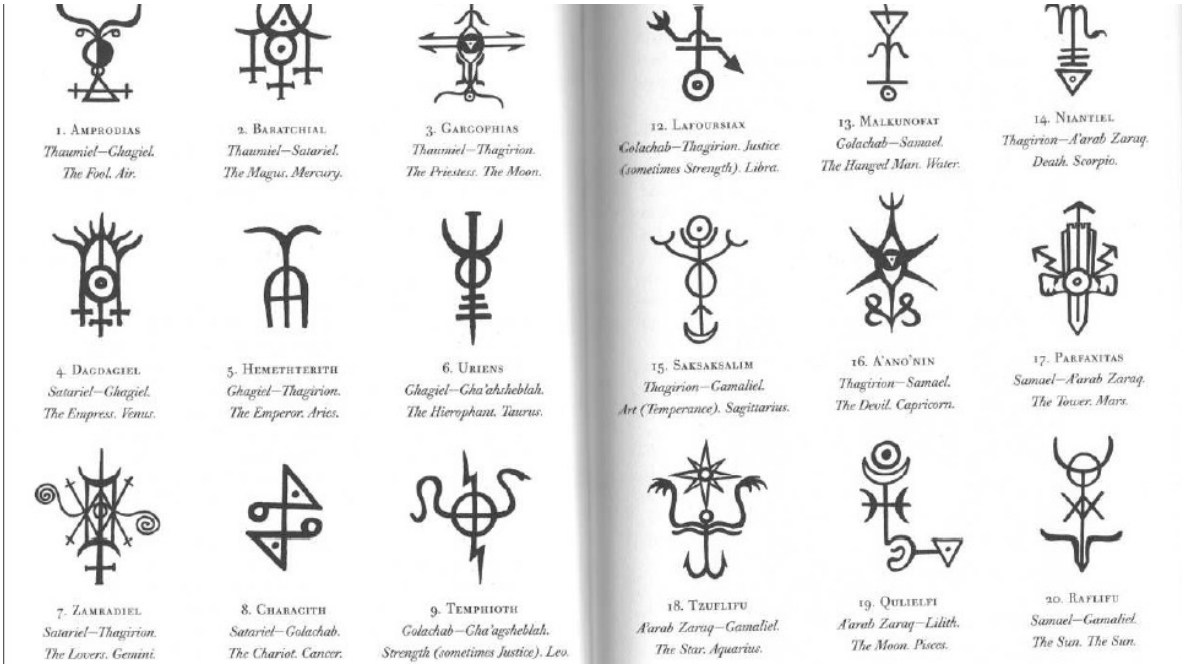
contemporáneos del oeste y fueron publicados en 1977 en el "*Edén Nocturno" (Nightside of Eden)* , el clásico qabalístico por Kenneth Grant. Los nombres de los túneles también denotan aquellas entidades que gobiernan los túneles, en la misma manera que Lilith y Samael son mundos y también demonios. Los caminos y los túneles se cree que corresponde a las cartas del Tarot y las letras Hebreas en muchas maneras. Kenneth Grant basó sus correspondencias en el Tarot como desarrolladas por Aleister Crowley. En su sistema, El Emperador corresponde al camino que se extiende entre Netzach (O el Qlipha A'Arab Zaraq) y Yesod (Gamaliel), mientras que la Estrella se extiende entre Chokmah (Ghagiel) y Tiphareth (Thagirion). El sistema que yo estoy presentando debajo está basado en una colocación más antigua y tradicional en la cual los dos ejemplos de arriba se intercambian. Así, las cartas y los caminos siguen un patrón cronológico alrededor del árbol con las primeras cartas en el top y las inferiores más abajo.

Vagando por el túnel thantifaxath (túnel 22 , entre lilith y Gamaliel)

Este túnel, o su equivalente Sephiroth, no existe en el perfecto y original Árbol de la Vida antes de la Caída. Este es el camino que baja al nivel material desde el plano astral. En el Árbol de la Vida original, ni Malkuth-Lilith ni el plano material existen. En vez, el hombre vivía en un Jardín del Edén astral que está representado por Yesod. Solo cuando Daath cayó de su locación original nació el plano material.

En el árbol perfecto, este camino o túnel conectaba Daath y Tiphareth. Luego de que el hombre haya comido de las frutas del conocimiento Daath cayó dentro del Abismo y Malkuth-Lilith llegaron a existir. La llave del Tarot que corresponde a este camino es el Mundo (El Universo). Esta carta ilustra el nacimiento del plano material. La mujer en la carta es la caída Sophia, o Shekinah.Esta es la fuerza cósmica, Shakti, que es manifestada como Maya, la madre de las ilusiones y las dualidades. Sofia-Shekinah-Shakti representa el conocimiento que es Daath, que es manifestado de la visión (Kether-Chokmah-Binah) d la realidad mediante la fuerza y la acción. Este camino, o túnel, representa la etapa cuando una idea es finalmente manifestada en el plano material.

Este camino, o túnel, también representa el nacimiento, así como cuando el niño es separado del cuerpo de la madre. El planeta Saturno, el cual corresponde a este nivel, representa el principio que corta el cordón umbilical. En los mitos, este es el paso final en la separación del hombre de Dios luego de la Caída.La descendencia del plano astral de Yesod hacia Malkuth representa la expulsión del Jardín del Edén. Es en este nivel que Eva se vuelve fértil y da luz a su bebé. Eva pierde su virginidad astral en Yesod y se convierte en la madre fértil. Eva, en el nivel material. La alejada Eva que se convirtió en madre pertenece a Malkuth.



1. Amprodias
Thaumiel—Ghagiel.
The Fool. Air.

2. Baratchial
Thaumiel—Satariel.
The Magus. Mercury.

3. Gargophias
Thaumiel—Thagirion.
The Priestess. The Moon.

12. Lafoursiax
Golachab—Thagirion. Justice (sometimes Strength). Libra.

13. Malkunofat
Golachab—Samael.
The Hanged Man. Water.

14. Niantiel
Thagirion—A'arab Zaraq.
Death. Scorpio.

4. Dagdagiel
Satariel—Ghagiel.
The Empress. Venus.

5. Hemethterith
Ghagiel—Thagirion.
The Emperor. Aries.

6. Uriens
Ghagiel—Gha'ahcheblah.
The Hierophant. Taurus.

15. Saksaksalim
Thagirion—Gamaliel.
Art (Temperance). Sagittarius.

16. A'ano'nin
Thagirion—Samael.
The Devil. Capricorn.

17. Parfaxitas
Samael—A'arab Zaraq.
The Tower. Mars.

7. Zamradiel
Satariel—Thagirion.
The Lovers. Gemini.

8. Chabacith
Satariel—Golachab.
The Chariot. Cancer.

9. Temphioth
Golachab—Gha'agsheblah.
Strength (sometimes Justice). Leo.

18. Tzufflifu
A'arab Zaraq—Gamaliel.
The Star. Aquarius.

19. Qulielfi
A'arab Zaraq—Lilith.
The Moon. Pisces.

20. Raflifu
Samael—Gamaliel.
The Sun. The Sun.

Ella es la mujer que, mediante su embarazo, da luz a un cuerpo desde su cuerpo, y es así el principio de la dualidad y la materia.

El opuesto de Malkuth es Lilith, la sombra oscura de Eva. Ella no es el madre, sino la asesina de niños y una representación de la fase de la menstruación. Lilith no da nacimiento a niños físico, pero usa su fuerza fértil para fines mágicos.

Ella absorbe la fuerza de la menstruación y el semen del hombre para dirigirlo directo al Abismo. En el medio de este abismo está Lucifer.

Para la gente ordinaria, Lilith es un vampiro, pero para el adepto oscuro ella es un iniciador que lleva al adepto hacia la iluminación oscura. Lucifer es una encarnación del principio Drakon, el omnisciente divino en el cual la voluntad y realidad se vuelven una.

Thantifaxath es el túnel que lleva a la fuerza desde el plano material hasta el mundo oscuro astral más allá de los niveles normales de la creación. Esto es más allá de la voluntad de Dios y un paso más delante de Dios que del plano material. Mediante la entrada a los túneles Qliphóticos, el mago profundiza en la Caída. Mientras que los caminos de la luz tratan de traer al hombre de vuelta al estado de la infancia en unidad con Dios, los caminos Qliphóticos se alejan de Él. Esto es un proceso de liberación donde el hombre experimenta un nacimiento mágico y pasa del estado de hombre al estado de Dios.

Thantifaxath representa los primos pasos en el proceso oscuro alquímico de dar nacimiento a Uno Mismo. Saturno y la letra hebrea Tau, que corresponde a Thantifaxath, representan la muerte y un final, pero también son las puertas al segundo nacimiento. El adepto entra en la Matrix de Lilith y se prepara para nacer dentro de los mundos oscuros más allá de la Creación. La Matrix de Lilith es el reino de la muerte, y para el hombre común este es el fin, pero para el adepto oscuro el reino de la muerte es la puerta al renacimiento como la creación de uno mismo. Thantifaxath corresponde a la letra T que simboliza la oscuridad, Saturno y Tau. El signo T es conectado con la griega Omega, y ambas letras denotan el punto donde la muerte y la vida convergen en una encrucijada. Representan el útero, la Matrix y las trompas de Falopio.

En Thantifaxath el mago podrá encontrar vampiros y otras entidades que existen entre medio de la zona entre la muerte y los vivientes. Los vampiros tienen su alma en el oscuro reino astral de la muerte en el Qlipha Gamaliel, pero son activos en el plano material mediante Thantifaxath. Viven mediante la ilusión-creadora de los rayos de Gamaliel y crean la ilusión de estar vivo, pensamiento que pertenece a lo muerto. La leyenda de que los vampiros no pueden sobrevivir en el sol, o que no son visibles en los espejos, viene del hecho de que son ilusiones. Bebiendo sangre y absorbiendo la energía de otra gente pueden sostener una existencia ilusoria. Su esencia ha sido perdida dentro delos túneles, pero se quedaron en el plano material ganando energía y la esencia de sus víctimas. El vampiro absorbe esta energía a un nivel erótico. El vampiro trata de absorber la energía que es liberada durante los orgasmos, y el vampiro a menudo aparece como sexualmente atractivo. El vampiro es solamente una persona; solo la forma externa, o máscara, del hombre. L vampiro sostiene la máscara viva absorbiendo la fuerza vital de otros. Personas públicas y artistas pueden convertirse en vampiros inconscientes que rinden su propia existencia y núcleo personal

para usarla para alimentar la imagen externa de sí mismos. Se alimentan de una confirmación ajena, la enregía que reciben de sus alrededores. Deben constantemente absorber más energía para satisfacer un creciente vacío interior.

Los adeptos oscuros pueden, por otro lado, usar el vampirismo como una forma de alquimia oscura. El vampiro, así como el alquimista , es alguien que ha alcanzado la inmortalidad. El adepto usa las visiones eróticas en Thantifaxath y los otros túneles Qliphóticos para dirigir su energía dentro de las esferas oscuras. La energía sexual es re-concentrada del instinto reproductivo al proceso de auto-deificación. El vampirismo de Lilith es, para el adepto oscuro, una iniciación de energía sexual, donde la energía es dirigida desde el instinto reproductivo puro hasta la visión clara Draconiana.

Eva representa la maternidad biológica y la sexualidad como reproducción. Lilith representa una forma de sexualidad estéril dirigida hacia la autodeificación y el placer. Ella es la madre de los demonios más que de niños físicos y usa su poder erótico para fines mágicos.

La visualización de thantifaxath

Esta visualización puede ser practicada solo mediante la memorización o junto con otro mago que pueda guiarte a través de ella.

Estás al pie de una verde montaña, la cual es iluminada por un radiante sol de la tarde. En la montaña hay granjas, y tú puedes ver animales y gente lejos. La parte superior de la montaña está cubierta de nieve, y tú no puedes ver su pico porque está por encima de las nubes. Estás caminando en un camino que concluye en el lado norte de la montaña, el cual no está iluminado por el sol, y encuentras que no puedes ver aún su paisaje.

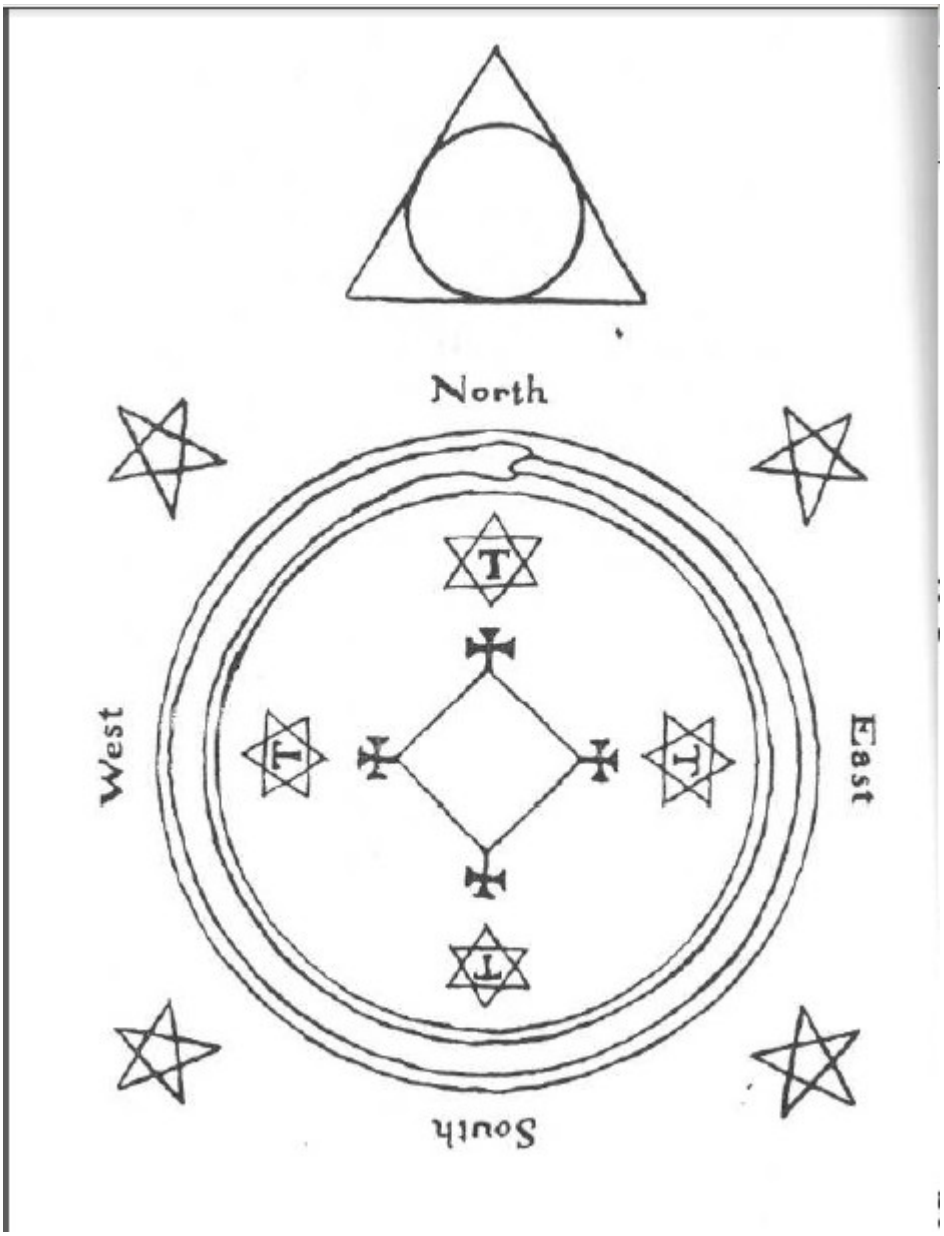
Luego de haber caminado por un rato en el camino, comienzas a ver el lado norte de la montaña, cubierta en sombras, frente a ti. El terreno es más pronunciado y más demandante, con grietas, barrancos y rocas puntiagudas. No puedes ver más gente allí, y el paisaje es estéril con arbustos de maleza con espinas afiladas. El camino gira, y entras en las sombras del lado norte de la montaña. Ves el sol desaparecer más allá de la montaña y el camino se vuelve más frío. Una pequeña serpiente se arrastra rápidamente por el camino y desaparece en un agujero de la montaña. Estás curioso y miras dentro del agujero. La serpiente desapareció, y el agujero parece ir más lejos en la montaña. Puedes ver una vaga luz roja desde la montaña y un olor aromático , reminiscente de incienso oriental y sangre. De repente, la serpiente sale del agujero y te muerde antes de desaparecer dentro del agujero tan rápido como salió. Puedes ver la marca de sus dientes en tu mano, y puedes sentir un intenso dolor y un mareo expandiéndose por todo tu cuerpo. El dolor se siente como acero frío pero pronto comienza un sentimiento eufórico de excitación. Caes en frente del agujero y te paras en él,entumecido en tu cuerpo.

El agujero en la montaña parece latir con una luz roja que crece en intensidad. La luz roja late hacia ti en círculos concéntricos, y te das cuenta que estás siendo absorbido en el agujero, que parece estar creciendo en tamaño. El agujero se ha convertido en un túnel cuyo fin no puedes ver. Estás flotando en él. El túnel tiene paredes negras latiendo con una luz roja intensa. El túnel es casi redondo, pero de su techo y suelo crecen estalagmitas y estalactitas, que se asemejan a mandíbulas, goteando con saliva. Las paredes resplandecen como si contuvieran metales o cristales, y las paredes arden con un grueso aroma. Tú no puedes decidir qué está arriba y qué debajo en la cueva y te experimentas cayendo en un agujero sin fondo.

Frente a ti, en el túnel puedes pronto advertir el contorno de un cuerpo femenino. Una mujer desnuda con pelo negro largo puede ser vista más adelante en la cueva. Ella se está acercando como las paredes laten rojas. Está bailando estáticamente, un baile erótico. Puedes ahora verla con claridad. Está moviendo sus labios en lo que podría ser una risa o un grito. Está sosteniendo dos lunas sangrientas, y su cuerpo está cubierto en sangre. Sus ojos miran, pero dado que están totalmente negros no puedes tú ver qué está mirando. Detrás de ella udes ver el final del túnel, primero como un punto pequeño de luz lejano, pero pronto tú ves un círculo color flameante que está lentamente acercándose. Luego de un rato te das cuenta que es una luna llena que está surgiendo detrás de la mujer y que estás cayendo por un espacio vacío negro hacia la luna. La luna parece estar conectada con la mujer y está cubierta y gotea la misma sangre que la cubre a ella. La sangre parece ser la misma luz roja latente que viste en el túnel. Caes hacia la luna hasta que eres absorbido por sus paisajes.

A esta etapa, quizá hayas quedado dormido, de otra manera concluyes la visualización reconcentrándote en tu cuerpo físico y procedes con una meditación áurica en la cual fortalezcas tu cuerpo astral y aura. Es muy importante marcar claramente el fin del trabajo Qliphótico con una meditación áurica o una ceremonia expulsadora en la cual apuntes tu daga mágica hacia las 6 direcciones.

La Dragon Rouge tiene descripciones de trabajos para los correspondientes 22 túneles, así como los 2 túneles ocultos que pasan debajo del Abismo, previsto para los iniciados.



Magia goética

La magia goética sostiene una posición excepcional entre la magia oscura.

Ha atraído a muchos magos con sus demonios, evocaciones y sigiles sugestivos , y las historias acerca de resultados muy poderosos y a veces devastadores son numerosas. Allan Bennett, el maestro mágico de Aleister Crowley , le dijo a Crowley en uno de sus primeros encuentros en 1899 : "*Pequeño hermano, te estuviste entrometiendo con el Goetia".* Crowley negaba esto y clamaba que no valía la pena ni mencionar su nombre. Bennett replicaba "*En ese caso, el Goetia se entrometió contigo".*

Goetia es el nombre de la primera, más notoria, parte del grimorio *Lemegeton*, también llamado *Las Claves Menores de Solomon. El Goetia* contiene descripciones de 72 demonios. Porta vivas descripciones de apariencias de demonios conjurados por evocación, y presenta su título y posición entre las jerarquías infernales, así como las legiones de espíritus que controlan. Bizarros y a veces hermosos sigiles pertenecen a cada demonio, cada uno de los cuales pueden ser conjurados para distintos propósitos : todo desde la enseñanza de la filosofía para hacer a la mujer desvestirse antes que el mago. El *Legemeton* existe en un número de manuscritos originales que difieren levemente, cambiando nombres de espíritus en ciertas variaciones. En algunas variaciones el *Legemeton* consiste en 5 partes y en otras solo 4. Además del *Goetia* introductorio, también está el *Theurgia Goetia,* describiendo 31 espíritus correspondientes a las direcciones de la brújula. El *Theurgia Goetia* contiene numerosos sigiles y los espíritus son descriptos como seres buenos y a la vez malos. El tercer libro del *Legemeton* es el *Ars Paulina* , que describe los ángeles correspondientes a las horas del día y a los signos del Zodíaco. El cuarto libro es el más corto y es llamado *Ars Almadel.* El quinto libro es llamado *Ars Notoria* y es la parte más antigua pero no está, de cualquier manera, publicado en todas las versiones del *Legemeton.*

Junto con su compañero mágico, George Cecil Jones, Crowley usaba el *Goetia.* Conjuraban al demonio Buer, cuya especialidad es curar enfermedades. Deseaban ayudar al maestro mágico de Crowley, Allan Bennett, que estaba severamente enfermo de asma.

Bennett necesitaba viajar a un clima más cálido que Inglaterra, pero carecía de los medios para hacerlo. Crowley y George Cecil Jones arreglaron para evocar a Buer en su apariencia visible, pero dado que su apariencia no correspondía a su descripción en el *Goetia* creyeron que la operación había fallado. Poco después, de acuerdo a Aleister Crowley las cosas comenzaron a ocurrir de manera milagrosa. Bennett fue capaz de mudarse a Sri Lanka como había deseado. Crowley manifestó que la operación había sido exitosa después de todo.

Magia solomónica

Hay un género de libros mágicos que claman representar la magia Solomónica original, e incluso ser escritos por el propio Rey Solomón. Los dos más famosos textos Solomónicos son *Las Claves Mayores de Solomon* y *Legemeton –Las Claves Menores de Solomon.*Solomon era conocido por su gran sabiduría, y las leyendas nos cuentan que controlaba bastas hordas de espíritus y djinns.

La magia solomónica es principalmente un arte de conjurar espíritus a través de sigiles. Hay algunos que creen, de cualquier forma, que esta forma de magia actualmente no proviene del legendario Rey Solomon, y es aún menos probable que él haya escrito los libros. Aún así, esta forma de magia se remonta a antiguos tiempos, incluso si los manuscritos famosos datan del siglo XVI o posterior. La magia solomonica es probablemente relacionada con la magia Babilónica y podría haberse relacionado con la tradición judía durante la cautividad Babilónica. Muchos de los demonios del Goetia son dioses y espíritus de la tradición Babilónica o de otras personas de la región.

Algo más que revela la afinidad con la magia Babilónica es que el número 6 y 60 son primordiales en la magia Solomonica.

El sistema numerológico de Babilonia estaba basado en el número 60, que es la principal diferencia comparada a nuestro sistema numérico , que está basado en el 10. Aún dividimos de acuerdo a los Babilonios , que a su vez recibieron este sistema de los Sumerios. El hecho de que el tiempo y los ángulos son medidos de la forma que son medidos hoy es una herencia de los Babilonios. La razón detrás del presente uso de la base 60 para contar es el hecho de que es, en algunos casos, más fácil contar de esta forma. La magia Solomonica se corresponde de esta manera con la astrología, que está también basada en este sistema numérico.

A pesar del hecho de que la magia Solomónica usa invocaciones angélicas y contiene oraciones y tributos a Jehovah, es todavía extensamente demonológica, y así goética. Desde antiguas leyendas de Solomon descubrimos sus constantes encuentros con demonios y djinns. Solomon entró en disputas con demonios, como el burlón Morolf, y permitió a los djinns exhibir su magia antes que él y la reina de Saba. Un texto Solomónico , *El testamento de Solomon* del primer siglo GE es como un catálogo de demonios y listas 36 “gobernantes de la oscuridad”. Incluso si los más conocidos manuscritos Solomónicos derivan de la Edad Media y el Renacimiento, podemos asumir que su información es significativamente más antigua. Un texto gnóstico Nag Hammadi describe la creación de 44 demonios andróginos cuyos “*nombre y funciones pueden ser halladas en el libro de Solomon”*. Esto es una muy temprana referencia al texto demonológico Salomónico. La magia Solomónica fue probablemente practicada en ciertos círculos Gnósticos. Kiesewetter , el erudito alemán, presentó la teoría de que el nombre Legemeton , el significado de lo que es desconocido y disputado, puede haber sido el nombre de un mago Gnóstico. El Museo Británico posee un número de copias del *Legemeton.*

La magia Goética es comúnmente referida como “baja magia”, a diferencia de la teúrgica “alta magia”. La Baja Magia, como en el caso de la Goetia, es a menudo percibida como una forma de magia que se concentra en metas pequeñas. Pero, si uno estudia la magia teúrgica rápidamente encuentra que ambas formas de magia pueden satisfacer muy bien todos los deseos grandes y pequeños de los humanos. El concepto de baja magia conectada a la Goetia no debe ser entendido en términos de calidad. Los demonios también enseñan las artes superiores y el conocimiento. La

magia Goética es magia chthónica que invoca las fuerzas del bajomundo y el Abismo. La magia Goética pertenece al lado oscuro y la magia teúrgica del lado diurno.

La palabra Goetia se origina en la palabra Griega denotando brujería y hechicería. Un *Goetes* era un hechicero, o mago oscuro, diferenciado de un magus reconocido. Hoy, magus también puede denotar una forma más oscura de mago (y alquimista), pero la antigua designación para el mago oscuro, o conjurador de demonios, era goetes.

Incluso si el *Goetia en Legemeton* es el documento más conocido para la magia Goética práctica, esta tradición mágica no tiene que estar basada en el Goetia. Otros textos demonológicos y Solomónicos como el *Grimorium Verum* y *Le Dragon Rouge* también pueden ser llamados Goéticos. También, los grimorios Faustsos como *Magia Naturalis et innaturalis* y la demonología Qabalística como *La magia de Abramelín* , pueden ser vistos como Goéticos. La magia goética es una denominación que cubre el sistema mágico Qliphótico completo, especialmente la parte práctica. El Goetia contiene llaves importantes para el profundo trabajo Qliphótico y el Camino de la Mano Izquierda. Esto hace al Goetia un texto significativamente má s avanzado, aunque más peligroso que lo que es generalmente asumido.

shemhamforash

La llave a la Magia Goética puede ser hallada en la fórmula de Shemhamforash. Esta palabra denota los nombres secretos de Dios que son 72 en número. Cuando consideramos el número actual de demonios en el Goetia, uno puede descubrir que también son 72 en número. Los demonios Goéticos son sombras de Dios y la Creación. Son espíritus de los Qliphoth habitando los antimundos del Sitra Ahra. El número 72 contiene las llaves a los misterios Qabalísticos, Qliphóticos y Goéticos. El Shemhamforash y los nombres de Dios y sus 72 ángeles pueden ser hallados en el capítulo 14 del libro del Exodus 19:21. En Hebreo, cada verso está escrito con 72 letras. Cuando se ubican los versos uno encima del otro, 72 columnas con 3 letras cada una aparece. Cuando los sufijos sagrados EL, AL o YAH son añadidos, los 72 nombres de Dios pueden ser hallados.

El número 72 es cualquier cosa excepto casualidad. En el centro de la percepción Qabalística del universo y la Creación, hallamos el número 6. El número 6 representa el sol y el centro de la Creación, correspondiente a la Sephirah Tiphareth, o su contraparte oscura, Thagirion. El hexagrama, que es el símbolo de la Creación, y el número 6 combinan los triángulos de abajo y arriba. La órbita de los cielos alrededor del mundo del hombre consiste de 12 signos del Zodíaco (6x2). Estos son llamados signos solares. Cuando multiplicamos los signos solares con el número del sol (12x6), el producto es 72.

Shemhamforash y los 72 nombres están conectados con el tiempo y el espacio de la Creación Los 12 meses son gobernados por signos solares, y 6 espíritus gobiernan cada mes (12x6). Cada una de las 24 hs es gobernada por 3 espíritus (24x3=72) representando los personajes estables y menguantes. El número 72 también es conectado con los cuatro elementos, el nombre de Dios y los 4 puntos cardinales de la brújula. 18 Espíritus (6x4) representan cada dirección y elemento. Los nombres de Dios y los ángeles en el Shemhamforash representan la estructura del universo que sostiene el tiempo y el espacio y todas las leyes de la naturaleza. Los demonios goéticos son los lados sombríos de esos ángeles y las fuerzas que pueden abrir las puertas en tiempo y espacio.

Hay una afinidad entre la magia Goética y la Gótica. La Gótica se origina de Odín, también llamado Got, y su tradición consiste de los principios del universo simbolizados en las 24 runas. El número de las runas multiplicado por 3, también un número principal en la mitología nórdica, nos da el número 72. Cada runa puede, respectivamente, ser conectada a 3 demonios Goéticos. El número 72, se convierte en el número gótico sagrado 9 a través de la adición de 7 y 2, como es común en el procedimiento de la numerología. La relación entre la magia Goética y Gótica puede ser hallada en la magia Faústica. *Magia Naturalis et Innaturalis* contiene espíritus que pueden ser reconocidos del *Legemeton* y de la magia Solomonica.

Los 36 demonios causantes de enfermedades del *Testamento de Solomon* también están conectados al Zodíaco y la numerología alrededor de Shemhamforash. Los 12 signos del Zodíaco controlan diferentes partes del cuerpo que los 36 demonios atacan. Los 36 ángeles que son conjurados para desterrar esas enfermedades son también presentados en el *Testamento de Solomon.* Tres demonios causantes de enfermedades pertenecen a cada signo, y sí arribamos al número 36. 36 multiplicado por dos nos da, nuevamente, el número de Shemhamforash.

El número de la Bestia, 666, también contiene el número de Shemhamforash: 72. Esto se obtiene multiplicando los 6 y dividiendo el resultado por su cantidad de cifras, que es 3. La llave aparece de la siguiente forma : (6x6x6/3)

El Shemhamforash está conectado al nombre de Dios, IHVH, llamado el Tetragrammaton y considerado tan sagrado que no puede ser pronunciado. La pronunciación es desconocida, pero combinada con las vocales en el título de Dios : ADONAI (significa El Señor) , hallamos el nombre Jehovah. Las 4 letras sagradas del Tetragramatton corresponden al número 4 en todas sus formas : los 4 mundos, los 4 elementos, los 4 seres vistos por Ezekiel en el trono de Dios, etc. El nombre de la oscura contraparte de Dios, maldita y mantenida en secreto por los Qabalistas, es el nombre de Dios hacia atrás: CHAVAJOTH. La sombra de Dios pertenece a los Qliphoth y representa las correspondencias demoníacas del número 4 : los 4 mundos de los Qliphoth, los 4 ríos del Inferno, los demonios gobernando las 4 direcciones y los demonios que mandan los elementos. La antítesis oscura de Dios gobierna por sobre los 72 demonios goéticos y todas las legiones infernales.

Los 72 nombres de Dios hallados en el Shemhamforash consisten en 72 letras que son extraídas del nombre AYN SOP (Ain Sof), y los nombres de los 10 Sephiroth, así como la palabra KDOS ,

"Sagrado", repetida 3 veces y la sentencia KONHSMIMWARS, "Creador del cielo y la tierra" (Génesis 14:19). El nombre describe la Creación, su estructura y un triple tributo al Creador. Una versión más corta del Shemhamforash está basada en 42 letras conteniendo solo los nombres de los 10 Sephiroth. Una versión aún más corta está basada en 12 letras conteniendo los nombres de los 3 Sephiroth superiores. El nombre en sí es KTRHHMHTBWNH. Una forma más oscura del Shemhamforash abre la puerta al lado sombrío. Su nombre consiste en 12 letras, en la cual Daath reemplaza a Kether. El nombre es HHMHTBWNHD'AT.

De acuerdo a la Qabalah, los 2 principios del universo son forma y energía, descriptos como velos y luz divina. Durante la Creación algunos velos se rompieron y 288 chispas de la luz divina cayeron dentro del Abismo. Estas chispas son ángeles caídos que existen en el Abismo como Luz Luciferiana. Buscando estas chispas en el Abismo, el hombre puede alcanzar el conocimiento de convertirse en un Dios. Estas chispas son la luz en la oscuridad y son ocasionalmente comparadas al dragón en el centro del bajomundo, o a Lucifer parado en el centro del Inferno. Las 288 chispas son fuerzas Goéticas, 4 demonios gobernantes mandan los demonios Goéticos. 288 dividido por 4 es 72.

La demonología del goetia

En el centro de la demonología del Goetia hallamos a Belial, que también es mencionado en la Biblia. En la demonología clásica Belial es asociado con Sodoma y Gomorrah, las 2 ciudades pecaminosas que fueron destruídas por Dios. Belial fue adorado en el templo de Sodoma, y la gente pecaminosa y siniestra se esforzaban para reconstruir el templo de Sodoma de la misma manera en que la gente justa se esforzaba para reconstruír el templo de Jerusalem. Belial se supone que fue creado justo después de Lucifer y que cayó en el Abismo junto con él. Belial significa "el único sin valor" o "el sin valor", pero algunas interpretaciones claman que su nombre puede estar conectado con las palabras Bel ("Señor") y Al (Dios) y significa "El Señor de los Dioses" y que él es, de hecho, una forma de Dios Babilónico. En el *Testamento de Solomon* , es en vez Beelzebub quien es la cabeza de los demonios. En este libro, Solomon relata cómo él conjura al señor de los demonios Beelzebub, o Beelzeboul:

> *"Y ahora ordeno a Beelzebub que aparezca, y lo ubico en el trono y pregunto : ¿Por qué, Oh Príncipe,tú eres el único gobernante de todos los demonios?. Y él me respondió "Porque soy el último que queda de todos esos ángeles del cielo que cayeron. Yo fui el primer ángel en el primer cielo y fui llamado Beelzebub. Y ahora controlo todos aquellos que están aprisionados en el Tártaro".*

Beelzebub explica cómo él derroca reyes y ubica a los demonios en la mente de la gente así nunca pueden alcanzar el Cielo.

Su más grande deseo es destruír el mundo. Solo allí él alcanzará la paz. Algunos hallazgos arqueológicos soportan el hecho de que Beelzebub fue originalmente un dios Fenicio llamado Beelzebel, que se supone significa "Señor de Señores". Beelzebub puede ser anexado a Belial.

En el Goetia es dicho cómo los 72 demonios son comandados en un recipiente hecho de róbalo (o latón) junto con sus legiones. Este recipiente, que aparece en distintas versiones en los mitos Judío y Arábicos, como en las *Arabian Nights (Noches Arábicas)* , es un elemento importante en la demonología Solomónica Es dicho que Belial , Bilet, Asmoday y Gaap eran los líderes de los demonios. Eran enviados al recipiente de róbalo por culpa de su orgullo. Solomon aprisiona a los demonios en el recipiente con un sello divino que es ilustrado en el Goetia y tira el recipiente a un profundo lago en Babilonia. Los habitantes de Babilonia querían ver qué había en el recipiente y fueron al lago con grandes esperanzas de hallar tesoros escondidos en el recipiente. Cuando lo abrieron, todos los demonios salieron y retornaron a sus viejos hogares. Solo Belial se quedó y se convirtió en un ídolo respondiendo preguntas a quellos que se sacrificaron para él,y los Babilonios adoraron a este ídolo como su dios.

Belial en el Goetia y Beelzebub en el Testamento de Solomon son demonios que se quedan detrás y se convierten en conectores entre el hombre y los demonios. Son así de gran importancia para los goetes, o los conjuradores de demonios. En la Qabalah Qliphótica ambos demonios son conctados con los Qlipha o el mago oscuro, Ghagiel, el lado nocturno de la Sephira magus, Chokmah. En la Qabalah es descripto como Belial es una personificación oscura de Ain Soph y cómo él une las fuerzas de Ghagiel debajo de él. En esas circunstancias es descripto como un oscuro dragón-humano negando a Dios. En el Goetia aparece como 2 ángeles de gran belleza en un carruaje de fuego y anuncia que él fue el único de los ángeles que cayó primero. Beelzebub gobierna Ghagiel,y controla las fuerzas que trabajan contra la Palabra, Logos (John I:I-3), es decir, la Creación y su conformidad y orden matemático-geográfico. En Chokmah, el mago brillante se convierte en uno con la divina Palabra y la formula una vez más. El mago oscuro formula la palabra silenciosa que abre la puerta a otro universo. Ghagiel es una forma de la luz negra, el lado nocturno de Ain Soph que, mediante los Qliphoth y las emanaciones de izquierda, se manifiesta como una antifuerza a la conformidad de la Creación.

Esta es una comprensión esotérica del deseo de Beelzebub por destruír el mundo como se menciona en el Testamento de Solomon. La voluntad destructiva corresponde a la aniquilación de Shiva del mundo a la apertura del tercer ojo, el ojo de Shiva. De donde son aniquilados las ilusiones y limitaciones.

Los demonios del Goetia pueden ser emparejados con las horas del día con cada uno gobernando diferentes horas. Los demonios también gobiernan los puntos cardinales. Los demonios Amaymon, Corson, Zimimay o Zimimar y Goap gobiernan el este, oeste, norte y sur respectivamente. Esos 4 demonios gobiernan los 72 restantes. Son divididos en un nivel séptimo jerárquico que corresponde a los 7 planetas de la magia tradicional. Los sigiles de los demonios son creados en metales que corresponden a los distintos planetas. Algunos demonios tienen un par de títulos de diferente

rango que los asocian con distintos niveles. Los 7 niveles de los demonios corresponden a los niveles Qliphóticos planetarios de Gamaliel (la Luna) a Satariel (Saturno). 15 marqueses pertenecen a la Luna y Gamaliel. 14 presidentes pertenecen a Mercurio y Samael. 23 Duques pertenecen a Venus y A'arab Zaraq. Los 9 demonios reyes entre los que se cuentan el infame Baal, Belial y Asmodeus, pertenecen a Thagirion y el lado oscuro del Sol. 12 recuentos pertenecen a Marte y Golachab. 7 Príncipes gobiernan Gha'agsheblah y Júpiter. El caballero demonio, Furcas, pertenece a Satariel y Saturno. Además de pertenecer a distintos planetas, los 72 demonios son conectados con los 12 signos del zodíaco y los 4 elementos. Encontrando el signo zodiacal correspondiente, planeta y elemento puede que se revelen el carácter de un demonio.

EVOCACIONES E INVOCACIONES

La magia goética es principalmente basada en invocaciones y evocaciones. El mago conjura los nombres de varios espíritus que pueden llevar a cabo tareas o proporcionar ciertas habilidades y conocimientos. El mago Qabalista era llamado Baal Shem, que significa "Amo de los Nombres", dado que sabía los nombres de los espíritus y las palabras correctas de encantamiento. Los términos invocación y evocación pueden ser arraigados de la raíz indoeuropea "vac". En la tradición de India hay una diosa llamada Vac que encarna sta palabra y es también el poder primordial que llevan todos los dioses. En Latin encontramos las palabras vocalis, que se ha convertido en la palabra "vocal" o "vowel", así como la palabra voco que significa "Yo Llamo" y es la palabra que da surgimiento a los términos invocación y evocación. Si uno agrega el prefijo "in" encontraremos la palabra invoco que significa "Yo llamo dentro" . Cuando cambiamos el prefijo Latíno, obtendremos la palabra evoco, que significa "Yo digo en voz alta" o "Yo invoco".

Las invocaciones son caracterizadas por una presencia más abstracta de las fuerzas superiores, mientras que las evocaciones apuntan a conjurar un espíritu a un nivel más concreto.

Si uno cree en el Goetia, la invocación o evocación de un espíritu es buena por muchas cosas. Los demonios pueden despertar amor y destruír enemigos, su gran poder y honor, pero por sobre todo son buenos maestros y tutores. Pueden comunicar lo que ocurrió en el pasado, lo que sucede en el mundo en el presente y lo que tendrá lugar en el futuro.Los demonios pueden proporcionar familiares, que es una forma de espíritu inferior que puede asistir con todos los temas posibls, así como impiar o alimentar vacas. En la lengua folkish de Suecia, un familiar fue llamado Bjara, Puke o Trollkatt (gato mágico). Muchos de los demonios enseñan materias académicas y las ciencias libres, que son las materias que un hombre libre debe manipular de acuerdo al ideal clásico educacional.Las ciencias libres, o las artes liberales como son llamadas , eran frecuentemente discutidas en la antigüedad por pensadores como Platón, Aristóteles, Cicerón y Séneca. De acuerdo a Cicerón, el fin de la educación no debe ser meramente transmitir conocimiento y habilidades técnicas, sino que debe, sobre todo tener una dimensión de carácter constructor para desarrollar la personalidad del hombre. En las universidades medievales de las ciencias liberales fueron divididas en 7 diferentes disciplinas, que a su vez fueron divididas en 2 subdivisiones : Trivium

(gramática, retórica y lógica) y Quadrivium (Geometría, aritmética, música y astronomía). Durante el período Helénico todas las 7 partes de las ciencias liberales tuvieron su fundación en la música, que en aquellos tiempos también incluía lenguajes, poesía y danza. Desde una perspectiva Qabalística demonios y ángeles pueden ser descriptos como principios musicales basados en la estructura del árbol Qabalístico. El pensamiento se origina de la concepción Pitagórica de que el universo entero funcióna como una sinfonía. Los 7 planetas han sido comparados con los tonos en una octava. Los demonios en los libros Qabalísticos de las artes negras son asociados con música y ciencias liberales.

Una de las principales características de los demonios ha sido la dispensación de conocimiento y ciencia, algo que puede remontarse al tiempo de Sócrates cuando la palabra "Daimon" era asociada con la razón y el Yo superior. En el Apócrifo Libro de Enoch está escrito que los ángeles caídos, liderados por Samyaza y Azazyel, daban al hombre el conocimiento prohibido que era practicado en el Cielo por Dios y los ángeles. Los arcángeles se quejaron antes de Dios en el Libro de Enoch 9:5:

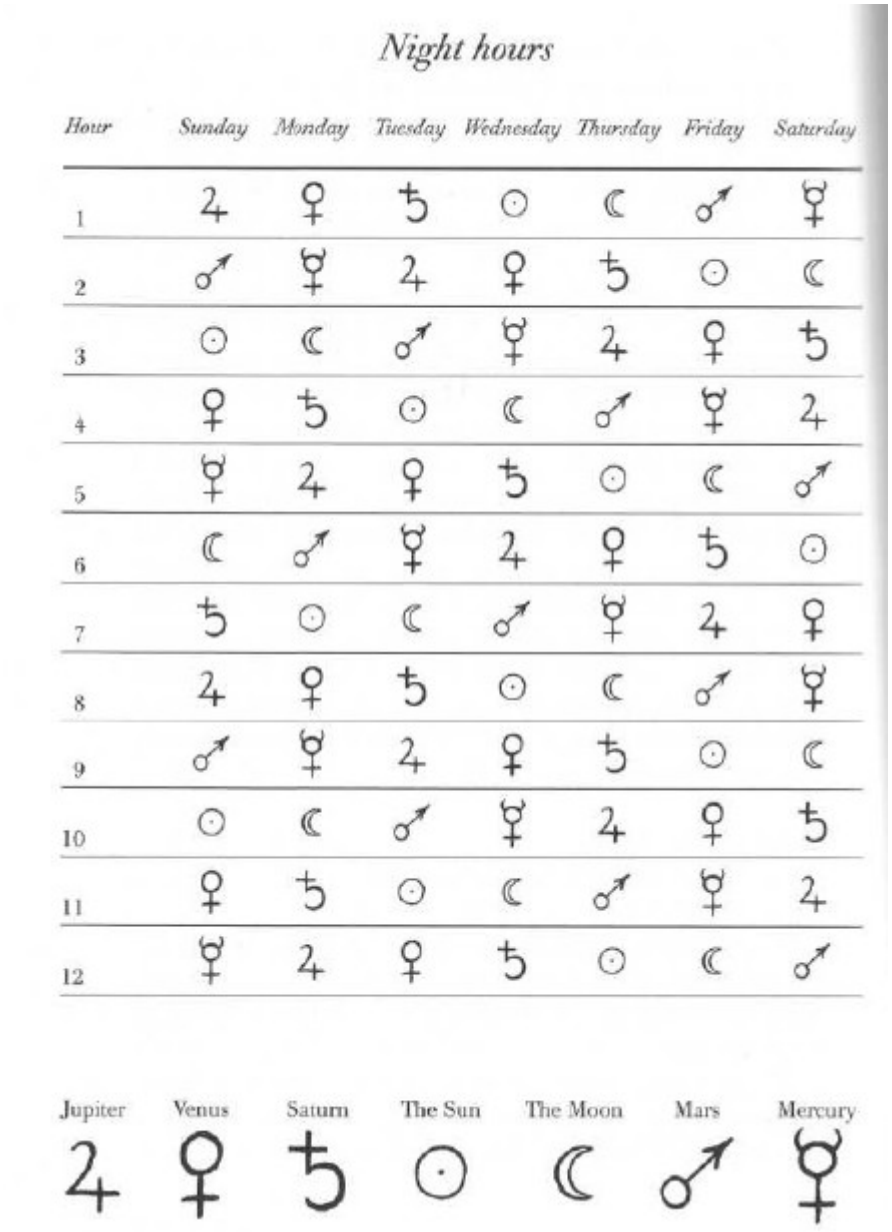
"Tú ves lo que Azazel ha hecho, quien ha enseñado toda injusticia sobre la tierra y puso al descubierto los secretos eternos que fueron preservados al cielo".

El ángel caído, Azazyel, enseña el arte de la simetría cómo usar el color y el maquillaje, así como usar distintos tipos de piedras. Amazarak es el maestro de todos los magos y aquellos que adivinan con raíces ,Armers enseña la solución de la magia, Barkayal es el maestro de los astrólogos, Akibeel enseña simbología, Tamiel enseña astronomía y Asaradel el movimiento de la luna. Aquellos 7 ángeles caídos del Libro de Enoch enseñando áreas específicas de conocimiento, enfatizan la importancia del número 7, que es significante en numerología. Anteriormente, en el Libro de Enoch, 18 ángeles caidos son mencionados, pero sus áreas de conocimiento no son reveladas. El número 18 es también recurrente en los Grimorios y en la numerología Qabalística. Dado que, de acuerdo al Goetia, el Libo de Enoch y los antigusos Grimorios , los demonios pueden enseñar ciencias y sabiduría secreta, no es extraño que hayan tenido un gran atractivo para el hombre Fausto. La amplitud de los conocimientos de los demonios no es insignificante: pueden enseñar sobre la creación del unvrso y la aplicación del maquillaje.

La magia ritual del goetia

El Goetia presenta instrucciones detalladas de cómo evocar y controlar espíritus y cómo protegerse de ellos. El mago debe pararse en un círculo hecho de nombres sagrados (en variaciones también es pintada una serpiente enroscada alrededor del círculo 3 veces y media) en los cuales deben aparecer nombres de ángeles y dioses. En el círculo hay un hexagarama dentro del cual cada uno

de los 4 puntos cardinales están y Adonai es escrito y en el centro del cual hay una “T”.



Night hours

Hour	*Sunday*	*Monday*	*Tuesday*	*Wednesday*	*Thursday*	*Friday*	*Saturday*
1	♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿
2	♂	☿	♃	♀	♄	☉	☾
3	☉	☾	♂	☿	♃	♀	♄
4	♀	♄	☉	☾	♂	☿	♃
5	☿	♃	♀	♄	☉	☾	♂
6	☾	♂	☿	♃	♀	♄	☉
7	♄	☉	☾	♂	☿	♃	♀
8	♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿
9	♂	☿	♃	♀	♄	☉	☾
10	☉	☾	♂	☿	♃	♀	♄
11	♀	♄	☉	☾	♂	☿	♃
12	☿	♃	♀	♄	☉	☾	♂

Jupiter	Venus	Saturn	The Sun	The Moon	Mars	Mercury
♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿

Fuera del círculo hay 4 pentagramas con la palabra Tetragramatton escrita dentro y una vela ardiente en cada uno. Un trianguo fuera del círculo es el área en la cual el espíritu debe aprecer y debe yacer dentro. La base del triángulo es cercana al círculo, y apunta directamente hacia el punto cardinal perteneciente al demonio. El mago debe usar el hexagrama de Solomon, dibujado

en pergamino hecho de piel de becerro, sobre un manto protector sobre su casulla blanca cubierto de sábanas blancas. El hexagrama es mostrado a los espíritus cuando aparecen así obedecerán y se mostrarán en formas humanas. En su pecho el mago lleva el pentagrama de Solomon hecho de oro o plata. En la parte de atrás del pentagrama, el sigil del espíritu es tallado. Un anillo mágico, que el mago sostiene ante su rostro cuando el demonio aparece , lo protege contra el olor sulfúrico y el aliento llameante del demonio. El Goetia describe el recipiente de latón de Salomon, así como el sello que encierra a los espíritus en el recipiente. El Goetia también explica qué días y horas son adecuados para contactar varios demonios. Atributos adicionales, como cetro, espada e incienso son también incluídos . El goetia describe los encantamientos que deben ser usados para hacer aparecer al demonio. Si una encantación no es efectiva uno debe proceder a la siguiente. Si el demonio aún se niega a aparecer debe conjurar al demonio rey que gobierna el punto cardinal del demonio elegido. Severos conjuros son usados para forzar al demonio a aparecer. Cuando finalmente aparece hay una descripción de cómo el mago debe dar la bienvenida al espíritu. Cuando la ceremonia concluye el mago debe desterrar al demonio a su lugar en el Abismo o forzarlo dentro de un recipiente de latón. Esta forma de magia fue practicada por magos de la luz y Qabalistas, así como por los maestros de los conjuros, llamados Baal Shem.Hay 3 formas principales de demonología goética:

1-Ortodoxa

2-Arquetípica

3-Mágica oscura (Camino de la mano Izquierda)

El método ortodoxo sigue las instrucciones del Goetia y otros grimorios exactamente. El mago crea sigiles en metales correspondientes, cose prendas de vestir especiales y adquiere todos los accesorios.Las ceremonias son cuidadosamente basadas en los manuscritos con oraciones a Jehovah, Adonai y los ángeles. La ventaja de este método es que es poderoso debido a su herencia antigua y sus técnicas bien intentadas. La desventaja es que es muy circunstancial y difícil obtener todos los accesorios. También puede sentirse extraño llamar ángeles y nombres de Dios que no son parte de la cosmovisión del mago. Esto pude superarlo concentrándose en los principios arquetípicos que yacen debajo del lenguaje simbólico religioso.

El método arquetípico está basado en el pensamiento de que la fundación de la magia Goética no está arraigada a un lenguaje específico o religión , sino que todos los importantes elementos son construídos en arquetipos que pueden ser hallados en todas las tradiciones. En este método, uno puede así remover letras hebreas y palabras Bíblicas. El círculo mágico es simplificado y las inscripciones son parte de la imagen del mundo del mago. Signos enoquianos, runas o letras griegas pueden ser usadas, así omo nombres Bíblicos o Hebráicos. El mago puede usar conjuros que ha creado personalmente o que ha elegido de otra manera. La desventaja del método es que la magia Goética es,luego de todo, asociada a un grado considerable con ciertos contextos simbólicos complejos.

El método demanda gran conocimiento y experiencia si uno es capaz de entender lo que debe ser conservado y lo que debe ser removido.

El método mágico oscuro debe ser practicado exclusivamente por magos que usen un camino Qliphótico de Iniciación basado sobre los principios del Camino de la Mano Izquierda. Esto puede ser un camino peligroso y demanda gran control. En ese método el mago, que no está trabajando como una persona perteneciente a la luz, llama a los demonios al triángulo mágico. El mago pasa más allá de su naturaleza humana y se convierte en uno con su sombra. El mago no usa círculo o triángulo para mantener a los demonios dentro de una esfera demarcada o controlada. El mago encuentra a los demonios como uno de ellos y a menudo experimenta de una naturaleza erótica.

Un método básico para evocaciones Goéticas es dibujar el sigil del demonio en un pedazo de papel. El color del papel y el tipo de incienso debe ser elegido correspondiendo al planeta del demonio. El sigil es entones ubicado detrás de una bola mágica así aparecerá justo por encima en la bola de cristal. El sigil y la bola de cristal se ubican dentro de un triángulo, que contiene un círculo y apunta hacia el punto cardinal correspondiente al demonio. El mago se sienta dentro del círculo y apunta su varita mágica hacia el sigil. El círculo debe tener una circunferencia interna y externa y debe contener nombres y símbolos de poder, como el círculo goético, en el cual hay una casilla que designa donde el mago debe sentarse o pararse. Alredor de la casilla hay 4 hexagramas donde el asistente del mago o los instrumentos del mago están ubicados. Fuera del círculo hay 4 pentagramas con llameantes velas ubicadas en su centro. El nombre del demonio es cantado repetitivamente, mientras el mago contempla profundamente el sigil. El mago tiene la imagen del demonio, como es descripto en el Goetia memorizada, así como las cualidades que él o ella pretender compartir. Así cuando Crowley evoca a Buer, el demonio a menudo aparece en diferentes formas a las descriptas en el Goetia. Muchas veces el sigil se vuelve tridimensional y se voltea hacia dentro y fuera hasta que toma forma.

Cuando el demonio aparece el mago se comunica y le pregunta por conocimiento o ayuda. El contacto se continúa tanto como el mago mantiene conectados los mundos apuntando su varita. Cuando el contacto finaliza el mago ubica la varita antes que él como una barrera entre sí mismo y el triángulo.

Los instrumentos del ritual

Ciertos objetos deben ser obtenidos o construídos antes de los trabajos mágicos Goéticos. Los Grimorios contienen descripciones de objetos que tiene una mayor o menor importancia para los magos que trabajan de manera no-ortodoxa. Los pergaminos que son descriptos en los Grimorios, para escribir sigiles y textos, son para ser hechos por el mago personalmente mediante un complicado ritual de sacrificio de animales especiales a horas específicas astrológicamente definidas. Estos métodos no se necesitan hacer en orden para que un mago contemporáneo tenga

buenos resultados. Es importante seguir la tradición mágica y sus directrices , pero al mismo tiempo uno no debe estar limitado por ello. El mago aprenderá a ver qué hay en el núcleo de los rituales y en la magia Goética es principalmente los sigiles.

En la magia ceremonial tradicional, el mago usa 4 herramientas mágicas fundamentales que corresponden a los 4 elementos, los 4 colores primarios y distintas cualidades mágicas Son :

La Varita : *Fuego-fuerza , voluntad. Rojo*

La espada : *Aire-pensamiento. Amarillo*

El cáliz : *Agua-visión, sentimiento, sueño. Azul*

El pentáculo : *Tierra-acción, manifestación, protección. Verde*

La magia ritual Goética y Qliphótica está también basada en el hecho de que las herramientas mágicas corresponden a los 3 elementos primordiales, fuego aire y agua, que no deben ser confundidos con los 4 elementos que pueden ser hallados en el plano material.

La varita : *Fuego, calor, el color rojo, la letra Shin.*

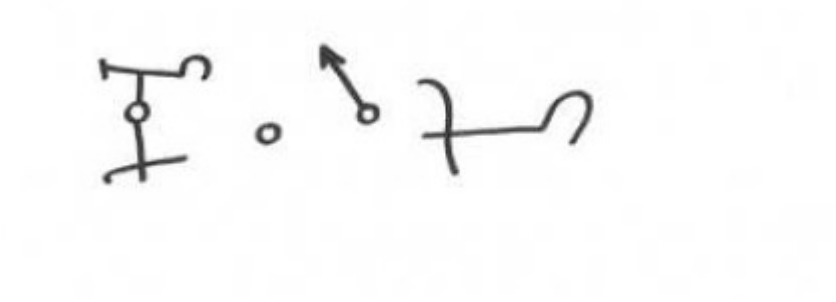
La espada : *Aire, espíritu, abundancia, color blanco, la letra Aleph.*

El cáliz : *Agua, frío, el color negro, la letra Mem.*

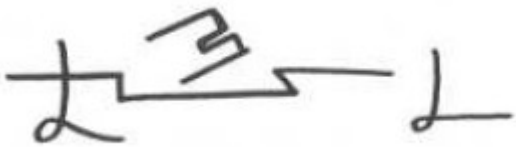
Esos son los 3 principios primitivos que dan surgimiento al plano material que es creado del elemento primitivo del agua y la visión. De esta manera las 4 etapas elementales que la materia puede adoptar surgen : fuego = forma plásmica , aire = gaseosa , agua = forma líquida, tierra = forma sólida. Las 3 letras que son asociadas con los elementos primitivos son las 3 letras que son llamadas las tres madres en el *Sefer Yetzirah.*

UN CONJURO DEMONÍACO DE ACUERDO AL GRIMORIUM VERUM

El *Grimorium Verum* presenta ejemplos de cómo diseñar los instrumentos mágicos. De acuerdo a este libro el mago debe crear 2 varitas. Ambas deben ser hechas de avellano. La primera es talada de un solo corte en el día de Mercurio (Miércoles) durante la hora de Mercurio (ver la tabla en p.142) cuando la luna está creiente. El signo del espíritu Frimost debe ser tallado y pintado en la varita :

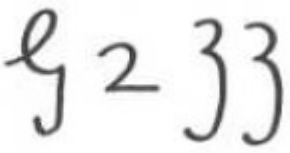


La otra varita debe ser hecha de avellano que no haya dado ninguna nuez y debe ser talado en el día del sol (Domingo) durante la hora del sol. En esta varita el signo del espíritu Klippoth debe ser tallado y pintado :

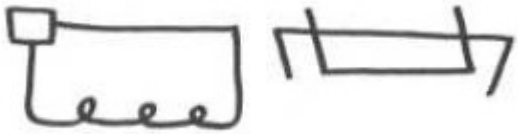


El Grimorium Verum describe también 2 tipos de dagas que el mago debe obtener. Una debe ser como una lanceta, es decir de hoja fina, de doble filo cuchillo quirúrgico. Debe ser obtenida o hecha en el día de Júpiter (Jueves) durante la hora de Júpiter bajo luna creciente. La otra daga es una daga sacrificatoria que tiene un mango de madera. De acuerdo al Grimorium Verum es usada para cortar el cuello de una oveja, pero el mago contemporáneo puede usarla como puramente un arma mágica dado que el sacrificio animal no es necesario en la magia oscura.

La daga debe ser hecha u obtenida en el día de Marzo (Martes) durante luna nueva, y en el mago uno talla estos signos :



Para el cáliz el mago obtiene un recipiente pulido de cerámica que debe tener las siguientes inscripciones :



El mago debe también obtener un quemador de incienso en el cual hierbas y perfumes puedan quemarse. Todos los objetos deben ser purificados por agua bendita con incienso o perfume.

Un perfume purificador e iniciador :

1 parte de agalloch/maderas de aloe (*Aquilaria agallocha)*

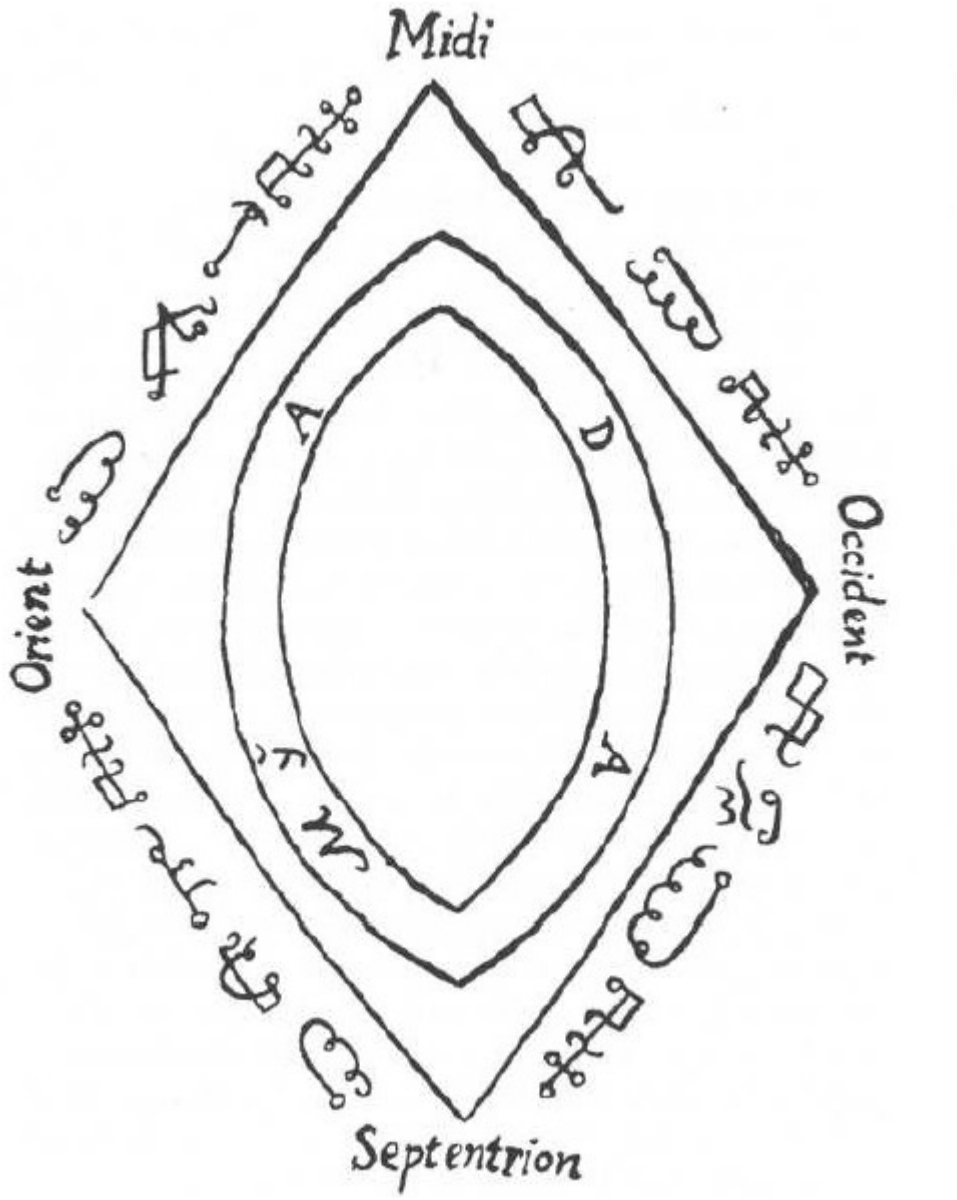
1 parte de incienso (*Boswellia carterii)*, también llamado aceite de olibanum o aceite de incienso

1 parte de maza (*Aetheroleum macidis)*

El mago usa un bouquet de flores consistentes de menta, romero y mejorana para espolvorear el agua bendita. De acuerdo al Grimorium Verum, una cadena hecha por una virgen o niña joven debe ser sostenida al bouquet. El mago debe también consagrar un tintero o lapicera mágica. Los objetos no deben ser consagrados mediante ciertas oraciones a Dios y los ángeles. Pueden ser omitidas y reemplazadas por nombres de poder que sean parte de la cosmovisión del mago. Las oraciones dirigidas a Dios y los ángeles pueden ser viables si el mago es cristiano o judío, pero de otra forma no. El incienso o perfume y el agua bendita que es esparcida con el bouquet de hierbas es probablemente suficiente para limpiar y consagrar los objetos.

El agua bendita no es un invento cristiano, pero se origina del método antiguo Nórdico de onsagrar e iniciar una persona o ubicarla mediante “echar agua” (“ausa vatna á”).Recintos y lugares sagrados para los dioses eran llamados “vi” , que es una palabra antigua Nórdica que también es hallada en la palabra sueca “viga” (consagrar) y en la palabra sueca para agua bendita “vigvatten).

El mago se prepara bañándose cuidadosamente, ayunando y absteniéndose del sexo por al menos tres días. La comida debe ser completamente vegetariana en los días antes de la ceremonia.



De acuerdo a tradiciones , una dieta vegetariana es necesaria para resultados buenos en magia. D e acuerdo al Grimorium Verum, el momento más viable para preparar la conjuración del espíritu que el mago desea contactar es en el día de Marte (Martes) durante la hora de Marzo, con la luna creciente. El ritual debe ser conducido justo antes del amaneer cuando el mago dibuja el sello del demonio en pergamino o papel. El mago puede usar la daga para hacer un pequeño corte en su dedo para dibujar el sigil en su propia sangre, pero también puede usar su lapicera mágica para dibujar el sigil en tinta consagrada. El Grimorium Verum reomienda que el mago dibuje inicialmente el sigil de un espíritu llamado Scirlin. El espíritu actúa como mediador entre los demonios y el mago. Sobre el símbolo de Scirlin, el mago escribe la invocación a Scirlin, y luego la lea. En el centro del óvalo que contiene a Scirlin están las letras A y D. Esas son las locaciones

donde el mago escribe su primer y último nombre. La invocación consiste de nombres y palabras de poder que son separadas por cruces.

INVOCACIÓN A SCIRLIN *Helon + Taul + Varf + Pan + Heon +Homonoreum + Clemialh +Serugeath +Agla + Tetragrammaton +Casoly +*

El mago debe crear un círculo mágico luego del diseño en la página 130 del Goetia. El círculo debe ser consagrado con perfume o incienso.

El perfume del círculo mágico :

1 parte de maza

1 parte de agalloch/madera de aloe

1 parte de incienso

1 parte de ámbar

Un quemador de incienso o fuego debe arder durante toda la ceremonia. Durante las invocaciones o conjuros solo el incienso es quemado.

Cuando el mago ubica el perfume o el incienso en el fuego , recita : *Yo quemo este incienso en el honor de (nombre del demonio)*

El mago debe sostener el texto del ritual en su mano izquierda y la varita en la derecha. Dentro del círculo, la daga y el cáliz están ubicados. El círulo es marcado por la daga y consagrado con el agua del cáliz.

El grimorium no incluye trabajo con bolas de cristal, pero una puede ser usada de la misma manera como previamente descripto en la evocación goética.

La bola de cristal puede ubicarse en el círculo oval. Detrás de la bola el sigil del demonio es ubicado volteado así aparecerá justo derecho en la bola de cristal . Si el mago desea ser certero en controlar al demonio, puede dibujar un triángulo alrededor del sigil.

El demonio es contactado mirando justo al sigil y leyendo un conjuro dirigido al demonio con la varita en alto . El Grimorium Verum describe conjuros a los 3 Grandes demonios reyes: Lucifer, Beelzebuth y Astaroth, así como un conjuro para sus demonios subordinados que son también allí descriptos. El conjuro al demonio es leído 7 veces luego de las cuales el demonio aparecerá.

CONJURACIÓN A LUCIFER

Lucifer+Ouyar+Chameron+Aliseon+Mandousin+Premy+Oriet+Naydrus+Esmony+Eparinesont+Estiot +Dumosson+ Danochar +Casmiel+Hayras+Fabelleronthon+Sodirno+Peatham+Venite Lucifer+Amen.

CONJURACIÓN A BEELZEBUB

Beelzebuth+Lucifer+Madilon+Solymo+Saroy+Theu+Ameclo+Segrael+Praredun+Adricanorum+Martiro+Timo+Cameron+Phorsy+Metosite+Prumosy Dumaso+Elivisa+Alphoris +Fubentroty+Venite Beelzebuth+Amen.

CONJURACIÓN A ASTAROTH

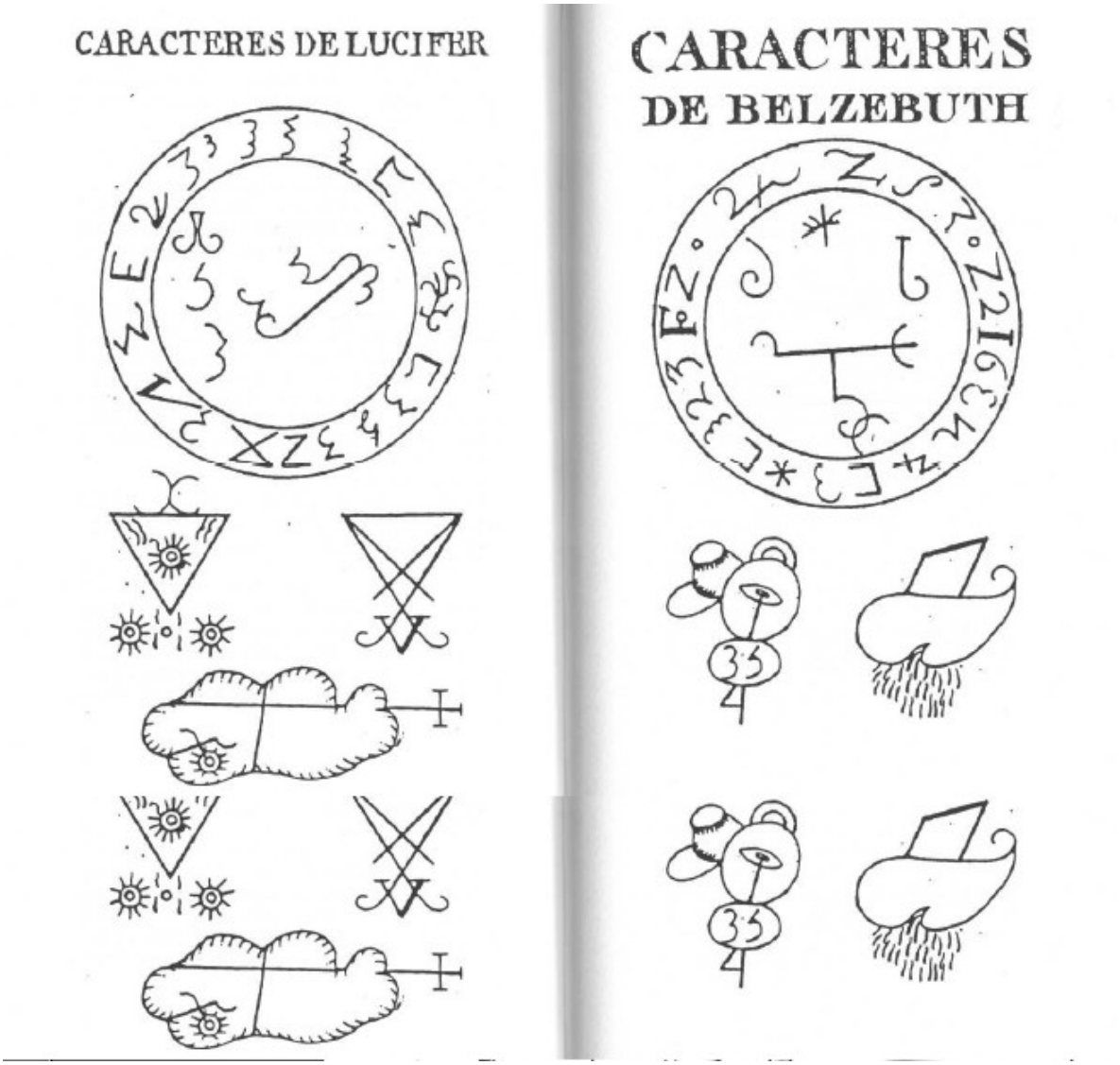
Astaroth+Ador+Cameso+Valuerituf+Mareso+Lodir+Cadomir+Aluiel+Calniso+Tely+Deorim+Viordy+Cureviorbas+Cameron+Vesturiel+Vulnavij+Benez+meus Calmiron+Noard+Nisa Chenibranbo Calevodium+Brazo+Tabrasol+Venite+Astaroth+Amen.

CONJURACIÓN A LOS ESPÍRITUS INFERIORES

Osurmy+Delmusan+Aralsloym+Charusihoa-Melany+Liamintho-Colehon-Paron-Madoin-Merloy+Bulerator-Donmeo+Hone+Peloym+Ibrasil+Meon+Alymdrictels+Person+Crisolay+Lemon Sesle Niday Horiel
Peunt+Halmon+Asophiel+Ilnostreum+Baniel+Vermias+Eslevor+Noelma+Dorsamot+Lhavala+Omot+Frangam+Beldor+Dragin+Venite+(nombre del demonio).

Cuando sea el tiempo de finalizar el cuentro con el demonio el mago dirá adiós al demonio con las siguientes palabras : *Ve en paz, y regresa l lugar de donde viniste y aparece cuandoquiera que yo te llame.*

El mago quema el papel o pergamino en el cual ha sido dibujado el sigil. Si el mago usó los sigiles de un libro (así como este libro) el libro es cerrado y apartado. El mago debe pararse en el círculo por un momento hasta que es obvio que el demonio no está más presente . Si el mago ha usado una bola de cristal un pedazo de paño debe cubrirla completamente.



LOS DEMONIOS DEL GRIMORIUM VERUM

Lucifer, Beelzebuth y Astaroth son los 3 demonios principales de acuerdo al Grimorium. Gobiernan un número de espíritus inferiores. Lucifer aparece como un muchacho y se vuelve rojo cuando se torna iracundo. Beelzebuth aparece en una forma monstruosa, a veces como una vaca gigante y a veces como una cabra con larga cola.Cuando se enoja vomita fuego de su boa. Astaroth se revela como un humano negro alto. Los 2 espíritus subordinados de Lucifer son Satanachia y Agalierap. Beelzebuth gobierna a Tarchimache y Fleruty, mientras que Astaroth tiene a Sagatanas y Nesbiros debajo de él. Además de estos espíritus el Grimorium V. describe 18 espíritus que son subordinados del duque Syrach. Estos 18 demonios son:

1-CLAUNECK. Tiene poder sobre las riquezas y puede mostrar el camino a tesoros. Es el mejor amigo de Lucifer.

2-MUISIN. Tiene poder sobre los grandes señores y enseña qué sucede en sus repúblicas y con sus liados

3-BECHAUD. Tiene poder sobre las tormentas y el mal tiempo, lluvia, granizo y otros poderes de la naturaleza.

4-FRIMOST. Tiene poder sobre las mujeres y niñas y despierta su amor.

5-KLEPOTH. Enseña toda clase de danzas.

6-KHIL. Causa grandes terremotos.

7-MERFILDE. Puede mover a cualquiera a donde sea en un instante.

8-CLISTERETH. Convierte el día en la noche o la noche en día, de acuerdo a los deseos del mago.

9-SIRCHADE. Tiene el poder de permitir al mago ver cualquier clase de animal.

10-SEGAL. Causa al mago ver los pensamientos e ilusiones, naturales y sobrenaturales.

11-HICPACTH. Puede hacer a una persona volver de una gran distancia en un instante.

12-HUMOTHS. Tiene el poder de obtener cualquier libro como sea.

13-FRUCISSIERE. Despierta a los muertos.

14-GULAND. Tiene el poder de causar cualquier clase de enfermedad.

15-SURGAT. Abre todos los candados.

16-MORAIL. Puede hacer cualquier cosa invisible.

17-FRUTIMIERE. Prepara todo tipo de festividades.

18-HUICTIIGARA. Puede hacer dormir a la gente o les da severos problemas de insomnio.

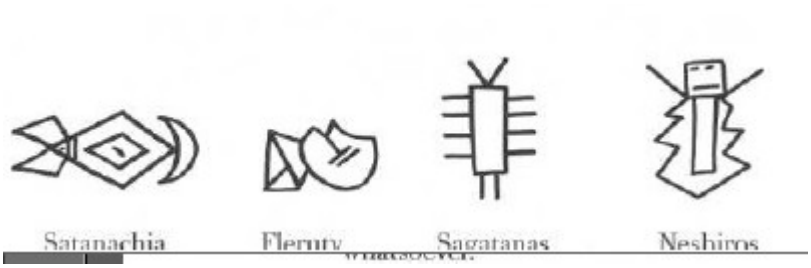
El grimorium Verum presenta grupos adicionales de demonios. Un grupo consiste de estos 4 demonios:

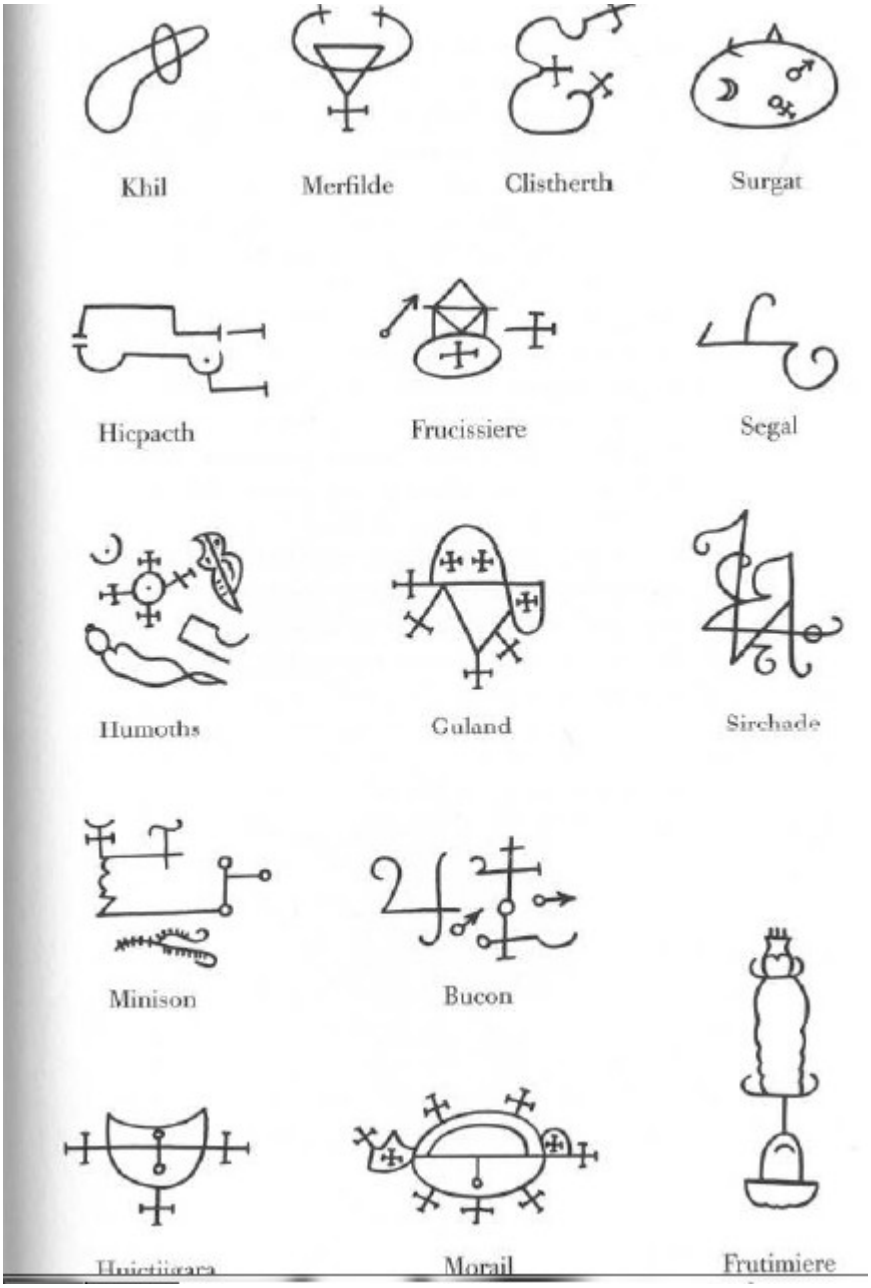
1-SERGUTTHY. Tiene el poder sobre mujeres y niñas.

2-HERAMEAL . Enseña medicina y da perfectos conocimientos sobre los tratamientos de todas enfermedades y sabe cómo curarlas completamente. Herameal enseña conocimiento sobre hierbas y plantas, cómo cosecharlas, prepararlas y usarlas para curar.

3-TRISMAEL. Enseña química, trucos mágicos y puede revelar el secreto del polvo que convierte a los metales en plata y piedra.

4-SUSTUGRIEL. Enseña artes mágicas y puede dar al mago un spiritus familiaris y mandrágoras (una mandrágora puede denotar una planta mágica o un homúnculus que es una criatura creada por el mago).





Además, el libro incluye Agalierapts y Tarihimal así como Elelogap, que tiene poder sobre las aguas, y dos Nebirots que gobiernan Hael y Sergulath, de los cuales el primero enseña cómo escribir toda clase de letras, hablar todos los lenguajes y explica todas las materias obscuras, mientras que Sergulath enseña trucos de guerra y cómo defender de los enemigos. 8 demonios son subordinados de Hael y Sergulath.

1-PROCULO. Causa 24 horas de sueño y da conocimiento sobre la esfera del sueño.

2-HARISTUM. Provee el poder de caminar por fuego sin lastimarse.

3-BRULEFER. Conjura el amor entre hombre y mujer.

4-PENTAGNONY. Puede hacer al mago invisible y hacerlo amado por poderosos señores.

5-AGLASIS. Puede transportar al mago por todo el mundo.

6-SIDRAGOSUM. Puede hacer que la mujer baile desnuda.

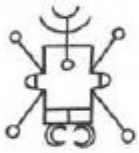
7-MINISON. Da éxito en todas las formas de juego.

8-BUCON. Tiene el poder de causar celos y odio entre los sexos.

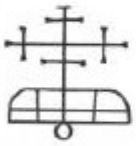
Los 7 demonios del goetia

1. BAEL can cause invisibility. He appears as a cat, man or toad. He is a king of the East who rules 66 legions.

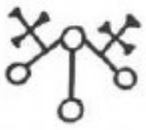
2. ACARES can stop people who are running and collect fugitives. He teaches all languages. He can produce earthquakes and overthrow both spiritual and mundane dignitaries. He appears as an old man riding on a crocodile and carries a goshawk in his hand. He is a duke of the East who rules 31 legions.

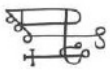


3. VASSAGO can recount past and future events. He reveals that which has disappeared or is hidden. He is a prince and rules 26 legions.

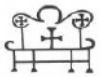


4. SAMIGINA or GAMIGIN teaches the free sciences and bring news about those who have died in sin. He conjures the souls of people who have drowned or who are in purgatory. Samigina appears as an ass or small horse and speaks with a rough voice. He can appear in human form if asked. He is a marquis and rules 30 legions.

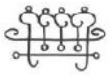


5. MARBAS answers questions about hidden and secret things, causes and cures diseases and can confer great knowledge about mechanics. He can turn people into all kinds of guises. He initially appears as a great lion, but takes a human form on request. He is a president and rules 36 legions.

6. VALEFOR is a beneficial *spiritus familiaris*, but entices people to steal. He appears as a lion with the head of an ass and is a duke with 10 legions.

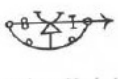
7. AMON reveals things in the past and the future. He produces love and appeases fights between friends. He appears as a wolf with a serpent's tail and vomits fire from his mouth. On request he will take on a human form with a raven's head. He is a marquis and rules over 40 legions.



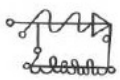
8. BARBATOS recounts past and future events. He appeases friends and those in power. He teaches the magician to understand the singing of the birds and the voices of other animals, such as the barking of dogs. He only appears when the sun is in Sagittarius, together with four kings and their troops. He is a duke and rules over 30 legions.



9. PAIMON teaches all arts, sciences and secrets. He can reveal what the earth is, what the mind is and where it is. He grants power and can connect the magician with people. Paimon is very obedient to Lucifer. He appears as a crowned man sitting on a dromedary. Hordes of spirits appear in front of him playing trumpets, cymbals and all other kinds of instruments. He roars and speaks in a manner that the magician will not easily understand, unless the magician expresses his wish to do so. Paimon is a King of the northwest and commands 200 legions. He demands gifts and is followed by two kings, called BEBAL and ABALAM.

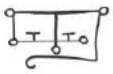


14. LERAJE causes war and fighting and causes wounds inflicted by arrows to rot. He appears as an archer dressed in green, with bow and quiver. He belongs to Sagittarius and is a marquis governing 30 legions.



15. ELIGOS reveals hidden things and what the future holds. He also reveals knowledge about war and how armies will encounter each other. He can grant the magician the love of lords and powerful persons. He appears as a knight holding a lance, a banner and a snake. He is a duke and rules over 26 legions.

16. ZEPAR causes women to love men and unites them in love. He can make women infertile. He appears in red clothes and in armour like a soldier. He is a duke and rules 26 legions.

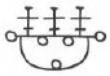


17. BOTIS recounts the past and the present and unites friends and foes. Initially, he appears as an ugly serpent, but on the magician's request he takes a human form with big teeth, two horns and carrying a sharp sword. He is a president and a count and rules 60 legions.

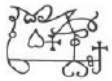
18. BATHIN has knowledge about the use of herbs and gems. He can transport people from one land to another. He appears as a strong man with a serpent's tail riding on a pale horse. He is a duke and rules 30 legions.

10. BUER teaches logic, natural philosophy and moral philosophy. He also teaches the use of herbs and plants, he cures diseases and provides a beneficial *spiritus familiaris*. He appears when the sun is in Sagittarius and is a president. He rules over 50 legions.

11. GUSOIN recounts past and future events, answers questions and creates friendship. He grants power and honour. He appears as a xenophilous and is a duke over 40 legions.



12. SITRI ignites love and makes people present themselves naked. He appears with the head of a leopard and the wings of a griffin, but after a while takes the form of a beautiful man. He is a prince and rules 60 legions.

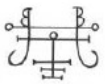


13. BELETH grants all the love that the magician ever wanted from both men and women. He appears as a mighty and terrible king riding on a pale horse. In front of him trumpets and other instruments are played. At first he appears in a rage. The magician holds his hazel wand and draws a triangle outside the circle, and Beleth shall appear in the circle. The magician must have a magic silver ring on his long finger, which is to be held up to protect the face. Beleth must be treated as a powerful king, and he rules 85 legions.

19. SALLOS makes men and women love each other. He appears as a grand soldier with a duke's crown riding on a crocodile. He is a duke ruling 30 legions.

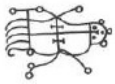
20. PURSON reveals hidden things and treasures and informs the magician about the past, the present and what is to come. He answers all questions, both mundane and divine, and reveals knowledge about the creation of the earth. Purson provides good *familiarii*. He appears as a man with the face of a lion and carries a serpent in his hand. He rides a bear and before him trumpets are played. He is a king ruling 22 legions.

21. MARAX teaches astronomy, the free sciences, the use of herbs and stones and provides beneficial *spiriti familiarii*. He appears as an ox with a human face and is a count and a president. He rules over 30 legions.

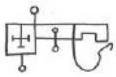


22. IPOS can inform the magician about the past, the present and what is to come. He awakens courage and wit. He appears as an angel with the head of a lion, feet of a goose and the tail of a hare. He is a count and a prince and rules 36 legions.

23. AIM can set fire to cities, castles and large areas. He exhibits wit and answers questions regarding private matters. He appears with a beautiful, three-headed human body. One head is similar to a serpents, the other is similar to a mans and the last looks like a calf's head. He is a duke and governs over 26 legions.

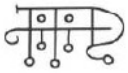


24. NEBIRUS grants skill in all arts and sciences and restores lost property and honour. He appears as a black crane that flies around the circle. He is a marquis who rules over 19 legions.

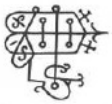


25. GLASYA LABOLAS teaches all arts and sciences; he causes murder and bloodshed and recounts things in the past, present and future. He can ignite love between friends and foes and can make people invisible. He appears as a dog with the wings of a griffin. He is a president and rules 36 legions.

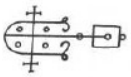
26. BUNE or BIME alters the location of the dead and makes the spirits that are under his rule gather on their graves. He grants riches, wisdom and eloquence. He gives truthful answers and appears as a three-headed dragon. One head looks like that of a dog, the other two like a griffin. He speaks with a high and beautiful voice and is duke over 26 legions.



27. RONOVE teaches rhetoric and languages, gives servants, and favor from friends and enemies. He appears as a monster. Ronove is a marquis and a count who rules 19 legions.

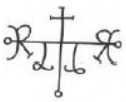


28. BERITH gives truthful answers about the past, the present and what is yet to come. He can transform all metals into gold and silver and confers dignity. As with BELETH (no. 13), a ring is needed when Berith appears. He speaks with a clear and subtle voice, but is a great liar. He is also called BEAL or BOFROY, and appears as a soldier dressed in red on a red horse and carrying a golden crown. He is a duke and governs 26 legions.

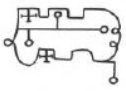


33. GAAP has a mission to teach philosophy and the free sciences. He can cause love and hatred and can make people insensitive and ignorant. He teaches how to initiate things belonging to his king, AMAYMON. He provides beneficial *familiarii* from other magicians, and he will answer questions about the past, present and future truthfully. He can swiftly transport people from one country to another. GAAP appears in human form when the sun is in any of the southern signs and walks in front of four mighty kings as if he were their guide. He is a president and rules over 6 legions.

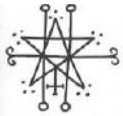
34. FURFUR generates love between men and women, causes lightning, thunder, storms and can give truthful answers about both secret and divine things. However, he never speaks the truth until he is inside the triangle. He appears as a deer with a flaming tail, but takes the form of an angel with a hoarse voice when inside the triangle. He is a count and rules 26 legions.



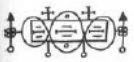
35. MARCHOSIAS is a great warrior, gives truthful answers to all questions, is loyal to the magician and does his work. He told his leader, Solomon, that he hopes to return to the seventh throne in Heaven after 1,200 years. He appears as a wolf with the wings of a griffin, a serpent's tail and a mouth that vomits fire. He is a marquis and governs 26 legions.



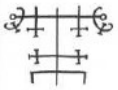
36. STOLAS teaches astronomy and the use of herbs and gems. He initially appears as a mighty raven of the night, but takes on a human form. He is a prince and rules over 26 legions.



29. ASTAROTH gives truthful answers about the past, the present and what is to come. He can answer all questions and willingly recounts the Fall of the angels and the reason behind his own Fall. He teaches the free sciences. The magician must hold the ring in front of his face when evoking Astaroth because the demon has a terrible stinking breath that may cause harm. He appears as an angel who rides on an infernal dragon and holds a serpent in his right hand. He is a duke who rules 29 legions.

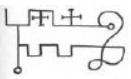


30. FORNEUS teaches languages, rhetoric and grants people a good reputation. He causes one to be loved by both enemies and friends. He appears as a great sea monster and is a marquis ruling 29 legions.

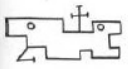


31. FORAS teaches the use of herbs and precious stones. He also teaches logic and ethics and can make people invisible, eloquent, witty and long-lived.

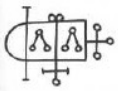
32. ASMODAY (Asmodeus) grants the ring of virtue and teaches arithmetic, geometry, astronomy and all crafts. He will answer completely and truthfully on all questions, can make people invisible and can reveal and guard treasures. He appears with three heads, of which the first resembles an ox, the second a man and the third a ram. He has a serpent's tail. Asmoday vomits flames of fire, and his feet are webbed like those of a goose. He holds a lance and a banner in his hands and rides an infernal dragon. He is the first and foremost under AMAYMON's power and marches before everyone else. He is a king and rules over 72 legions.



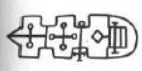
37. PHENEX teaches science and is a skilled poet. He wishes to return to the seventh throne after 1,200 years. He appears in the shape of the Phoenix bird, has the voice of a child and sings songs of beauty. He slowly takes on a human form before the magician. He is a marquis and rules 20 legions.



38. HALPHAS or MALTHUS builds towers and fills them with ammunition and weapons. He sends soldiers to appointed areas. He appears as a wood pigeon speaking with a rough voice. This demon is a count and rules over 26 legions.

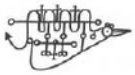


39. MALPHAS builds houses and high towers and can give knowledge regarding the enemy's thoughts, desires and deeds. He provides a beneficial *familiaris* and gratefully accepts gifts, but betrays the giver. He first appears as a crow and then takes on a human form, speaking in a hoarse voice. He is a president and rules 40 legions.

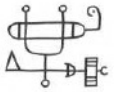


40. RAUM has a mission to steal treasures from the houses of kings and to bring these to an appointed place. He can destroy cities and the dignity of men. Raum tells all about the past, the present and the future, and creates love between friends and foes. He initially appears as a crow and then takes on a human form. He is a count and rules over 30 legions.

41. Focalor's task is to slay people and to drown them. He causes warships to capsize because he commands the winds and the seas. But he hurts no one unless the magician orders him to do so. Focalor hopes to return to the seventh throne after 1,000 years. He appears as a man with the wings of a griffin and is a duke over 30 legions.



42. Vepar rules the waters and guides ships of war. At the request of the magician Vepar can create stormy seas and make them seem to be full of ships. Vepar can cause people to die from rotting wounds within three days and causes worms to reproduce in the wound. Vepar appears as a mermaid and is a duke, ruling 29 legions.



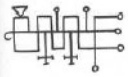
43. Sabnock builds towers, castles and cities and supplies them with weapons. He provides beneficial *familiarii*. Sabnock appears as an armed soldier with the head of a lion and riding a pale horse. He is a marquis and rules over 50 legions.

44. Shax has a mission to remove the sight, hearing and mind of any man or woman at the request of the magician. He steals money from the houses of kings and returns it after 1,200 years. He fetches horses and other things, but must be ordered into the triangle, because otherwise he betrays the magician and tells lies. He can reveal hidden objects that are not kept by evil spirits. Occasionally he provides beneficial *familiarii*. He appears as a wood pigeon and speaks with a hoarse, but subtle, voice. Shax is a marquis and rules over 30 legions.

45. Vine has a mission to reveal the hidden, witches and events of the past and future. He builds towers, destroys walls and produces stormy seas. He appears as a lion riding a black horse and carrying a serpent in his hand. He is a count and a king and rules 36 (in some originals it is 35) legions.

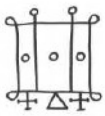
46. Bifrons's task is to teach astrology, geometry and other arts and sciences. He teaches the value of herbs, gems and trees. He moves dead bodies, switches their locations and lights candles on the graves of the dead under his command. He is a count and initially appears as a monster but takes on the shape of a man. He has 60 (or 6, according to some versions) legions subordinate to him.

47. Vual ignites the love of women and reveals things in the past, the present and the future. He causes friendship between friends and foes. He appears as a mighty dromedary, but on the magician's request he takes on a human form. He speaks Egyptian, but not perfectly. He is a duke and rules over 33 legions.

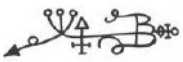


48. Haagenti's task is to make people wise and instruct them in numerous matters, such as the transmutation of metals into gold and the turning of water into wine and wine into water. He appears as a mighty ox with the wings of a griffin, but at the magician's request he takes on a human form. He is a president and rules over 33 legions.

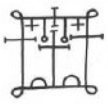
49. Crocell speaks in a mysterious way about hidden things. He teaches geometry and the free sciences. At the magician's request, he can create noises from stormy waters. He heats up water and discovers baths. Crocell is a duke and appears as an angel. He governs 48 legions.



50. Furcas teaches philosophy, astronomy, rhetoric, logic, chiromancy and pyromancy. He appears as a cruel old man with a long beard and grey hair. He carries a sharp weapon and rides a pale horse. He is a knight and rules over 20 legions.



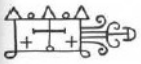
51. Balam gives truthful answers about the past, the present and and the future. He can make people invisible and make them seem witty. He shows himself with three heads, of which the first resembles that of an ox, the second that of a man and the third that of a ram. He is a king and rules over 40 legions.



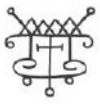
52. Alloces teaches astronomy and all free sciences. He also provides a beneficial *familiaris*. He appears as a soldier riding a great horse. He has the face of a lion and is red with flaming eyes. He is a duke and rules 36 legions.

53. Caim is a good debater. His task is to teach people the singing of birds, the mooing of oxes, the barking of dogs and the voices of all other animals, as well as the sound of water, and he gives truthful answers about what has been, is and is to come. He initially appears as a thrush, but takes on the form of a man carrying a sharp sword. He answers in burning ashes and glowing coals. He is a president ruling 30 legions.

54. Murmur teaches philosophy perfectly and can force the souls of the dead to answer the magician's questions. He appears as a warrior riding a griffin and is crowned with a duke's crown. Before him walks his ministers with trumpets sounding. He is a duke and a count and has 30 legions subordinate to him.



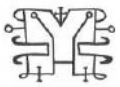
55. Orobas reveals that which has been, that which is and that which will be. He grants dignity, locations and appreciation from friends and foes. He gives truthful answers about divinity and the creation of the world. He is loyal to the magician and does not allow him to be tempted by any spirit. He initially appears as a horse, but later takes on human form. He is a prince and rules 20 legions.



56. Gremory or Gomory speaks about the past, the present and the future. He reveals hidden treasures and ignites the love of both old and young women. Gremory appears as a beautiful woman with the crown of a duke riding on a camel. Gremory is a duke over 26 legions.

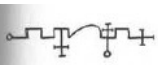
57. Ose teaches the free sciences and gives truthful answers regarding secret and divine topics. At the magician's request he can transform people into anything, and they will also believe that they truly are what they have been transformed into. Ose initially appears as a leopard, then as a man. He is a president and rules 3 legions (or 30, according to a footnote in one of the manuscripts).

58. Amy bestows wonderful knowledge in astrology and all the free sciences. He confers beneficial *familiarii* and reveals treasures that are kept by the spirits. Amy appears at first as a flaming fire, but takes on a human shape. He is a president and rules over 36 legions.

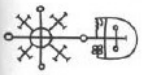


59. Oriax teaches how to use the stars and the houses of the planets. He transforms people and grants dignity and honour. He appears as a lion with a serpents tail riding a strong and powerful horse. In his right hand he holds two hissing snakes. He is a marquis and rules 30 legions.

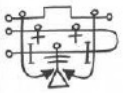
60. Vapula gives instruction in all practical crafts, but also in philosophy and other sciences. He appears as a lion with the wings of a griffin and is a duke with 36 legions subordinate to him.



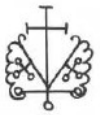
61. Zagan bestows wit and turns wine to water, blood to wine, water to wine and metals to coins. He also makes fools wise. Initially, he appears as an ox with the wings of a griffin, then appears in human form. He is king and a president and rules over 33 legions.



62. Valac reveals hidden treasures and the locations of snakes. He appears as a child with the wings of an angel riding a two-headed dragon.

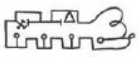


63. Andras's task is to sow dissension. If the magician is not careful, Andras will slay both him and his companions. Andras appears as an angel with the head of a raven. He has a sharp sword and rides on a strong, black wolf. He is a marquis and rules 30 legions.

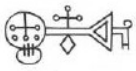


64. Flauros or Haures gives truthful answers about the past, the present and the future. However, if he is not ordered into the circle he will lie and betray the magician. Eventually he will want to talk about the creation of the world and the Fall of the angels. He can destroy and incinerate the magician's enemies and will not allow him to be tempted by other spirits. He initially appears as a mighty and terrible leopard, but then takes a human form with a flaming gaze and terrifying facial expression. He is a duke and governs 36 legions.

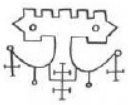
65. Andrealphus teaches perfect geometry and everything regarding measurement. He also provides instruction in astronomy and can make men resemble birds. At first he appears as a peacock making a great noise, but then takes on a human form. He is a marquis and rules over 36 legions.



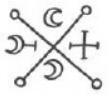
66. Cimeies or Kimaris gives instruction in grammar, logic and rhetoric. Additionally, he reveals treasures and hidden objects. He rules over the spirits in Africa. He appears as a brave warrior on a black horse and is a marquis ruling 30 legions.



67. Amduscias makes trees bend and fall. He initially appears as a unicorn, but at the magician's request he takes on a human form and causes trumpets and all kinds of instruments to be heard. He is a duke and rules over 29 legions.

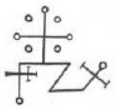


68. Belial bestows titles and generates appreciation from both friends and foes. He provides beneficial *familiarii*. Belial appears in the form of two beautiful angels sitting in a carriage made of fire. He speaks in a magnificent voice and declares that he was one of the worthy angels that fell first. He was created right after Lucifer. The magician must offer him sacrifices and gifts or he will not give truthful answers. He is a king and rules over 80 legions.

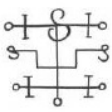


69. Decarabia teaches the use of herbs (in some manuscripts, birds) and precious stones. He causes all kinds of birds to appear in front of the magician and make them sing and drink like real birds. He appears as a pentagram, but takes on a human form. He is a marquis and rules over 30 legions.

70. Seere can move things and can travel around the world in the blink of an eye. He exposes thieves, hidden treasures and objects. He will do anything that the magician asks. He appears as a beautiful man on a winged horse. Seere is a powerful prince who is ruled by Amaymon, the king of the east. Seere rules 26 legions.



71. Dantalion has, as a task, to teach all arts and sciences and to reveal secrets. Since he knows the thoughts of all men and women, he can also change them. He can ignite love and can create the appearance of any person. He shows himself as a man with a great number of facial expressions, both of men and women. He holds a book in his right hand. Dantalion is a duke and rules 36 legions.



72. Andromalus returns stolen property, reveals mean and cunning acts, as well as captures and punishes thieves and iniquitous persons. He also reveals hidden treasures. He appears as a man with a great serpent in his hand. He is a count and rules 36 legions.

2-AGARES

3-VASSAGO

4-SAMIGINA o GAMIGIN

5-MARBAS

6-VALEFOR

7-AMON

8-BARBATOS

9-PAIMON

10-BUER

11-GUSOIN

12-SITRI

13-BELETH

14-LERAJE

15-ELIGOS

16-ZEPAR

17-BOTIS

18-BATHIN

19-SALLOS

20-PURSON

21-MARAX

22-IPOS

23-AIM

24-NEBIRUS

25-GLASYA LABOLAS

26-BUNE O BIME

27-RONOVE

28- BERITH

29-ASTAROTH

30-FORNEUS

31-FORAS

32-ASMODAY (Asmodeus)

33-GAAP

34-FURFUR

35-MARGHOSIAS

36-STOLAS

37-PHENEX

38-HALPHAS o MALTHUS

39-MALPHAS

40-RAUM

41-FOCALOR

42-VEPAR

43-SABNOCK

44-SHAX

45-VINE

46-BIFRONS

47-VUAL

48-HAAGENTI

49-CROGELL

50-FURGAS

51-BALAM

52-ALLOGES

53-CAIM

54-MURMUR

55-OROBAS

56-GREMORY o GOMORY

57-OSE

58-AMY

59-ORIAX

60-VAPULA

61-ZAGAN

62-VALAC

63-ANDRA

64-FLAUROS O HAURES

65-ANDREALPHUS

66-CIMEIES O KIMARIS

67-AMDUSCIAS

68-BELIAL

69-DECARABIA

70-SEERE

71-DANTALION

72-ANDROMALUS

CORRESPONDENCIAS OCULTAS

El trabajo práctico con la magia Goética y ritual usa correspondencias que pueden ser halladas en viejos libros de magias negras. Las siguientes correspondencias deben proveer al mago con un

amplio arsenal de herramientas y atributos que permitirán ser exitoso en el trabajo práctico con las fuerzas Goéticas. La fuente de dichos atributos está en distintos grimorios como el *Goetia, El Grimorio de Honorius, Albertus Magnus y Las Llaves de Solomon,* así como en las tables en *The Magus* por Frances Barret y manuscritos de la orden de Dragon Rouge. Entre las correspondencias debajo, uno halla símbolos astrológicos de los demonios planetarios , las runas que Johannes Bureus ató a los días de la semana en la Qabalah Gótica y círculos con sellos de demonios para los demonios de los días de la semana del *Grimorio de Honorius.* Esos demonios deben ser conjurados, aislados por un círculo, en su día correspondiente, durante la hora que está escrita.

Albertus Magnus sugiere que el mago debe seguir los tiempos planetarios, no tiempo ordinario. El tiempo planetario está basado en las horas de la luz actual (es decir las horas entre el amanecer y el anochecer) . Si son 15 horas entre amanecer y anochecer, esos serán 900 minutos. Dividir eso por 12, y uno obtendrá 12 horas "planetarias", cada una de 75 minutos durante el día. El mago no necesita necesariamente seguir esa o cualquier otra instrucción al pie de la letra, sino que debe en primer instancia confiar en su propia intuición y creatividad.

Las correspondencias pueden ser vistas como una paleta en la cual el mago pinta su ritual. El mago debe desarrollar su habilidad creativa para hallar nuevas formas de unir distintas correspondencias ocultas y es aconsejado que añada nuevas. Durante los sueños y estudios ocultos, correspondencias adicionales se encontrarán.

Planet: Sun ☉ *Day of the week:* Sunday *Qlipha:* Thagirion

Demon of the Sun: Sorath

Demon of Sunday: Surgat *(conjured between 11 pm and 1 am)*

Kings of the Goetia: Paimon, Beleth, Asmoday, Bael, Belial, Balaam, Vine, Zagan, Purson

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Yellow, Gold	Gold	Diamond, Topaz	Frankincense *(Boswellia carterii)*

Animal:	*Bird:*	*Sign of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Lion	Hawk	Leo	Sol ᛋ

Favors: Daemon workings and communication with the higher self. Power, success, honour, longevity and wisdom.

(Favores: Trabajos de demonio y comunicación con el Yo Superior. Poder, éxito, honor, longevidad y sabiduría)

Planet: Moon ☾ *Day of the week:* Monday *Qlipha:* Gamaliel

Demon of the Moon: Hasmodai

Demon of Sunday: Lucifer *(conjured at night between 11 pm and midnight, or between 3 am and 4 am)*

Marquises of the Goetia: Gamigin, Amon, Leraikhe, Naberius, Ronove, Furneus, Marchosias, Phenex, Sabnock, Shax, Oriax, Andras, Andrealphus, Kimaris.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Silver	Silver	Pearl, Crystal, Rose Quartz	Jasmine *(Jasminum grandiflorum)*

Animal:	*Bird:*	*Sign of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Dog, Crab	Owl	Cancer	Man ᚠ

Favors: Dreams, fantasy, astral journeys, giving birth, eroticism, paranormal abilities, witchcraft.

(Favores: Sueños , fantasía, viajes astrales, dar nacimiento, erotismo, habilidades paranormales, brujería)

Planet: Mars ♂ *Day of the week:* Tuesday *Qlipha:* Golachab

Demon of Mars: Barzabel

Demon of Tuesday: Frimost *(also called Nambroth; conjured between 9 and 10 pm)*

Counts of the Goetia: Botis, Marax, Ipos, Glasya-Labolas, Ronove, Furfur, Halphas, Raum, Vine, Bifrous, Murmur, Andromalus.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Red	Iron	Ruby, Jaspis	Pine *(Pinus silvestris)*

Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Ram	Falcon	Aries and Scorpio	Tidher 1

Favors: Courage, conflict, war, defence, energy, power.

(Favores : Coraje, conflicto, guerra, defensa, energía, poder)

Planet: Mercury ☿	*Day of the week:* Wednesday	*Qlipha:* Samael

Demon of Mercury:
Taphthartharath

Demon of Wednesday:
Astaroth
(conjured between 10 and 11 pm)

Presidents of the Goetia: Marbas, Buer, Botism Marax, Glaya-Labolas, Foras, Gaap, Malphas, Haagenti, Caim, Oso, Avnas, Zagan, Volac.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Orange, yellow	Mercury, Metallic mixture of silver and gold	Amethyst, Turquoise, Opal	Sandalwood *(Santalum album)*

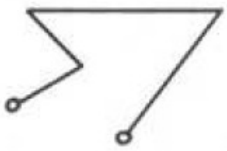
Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Monkey	Magpie	Gemini and Virgo	Odhen ᚩ

Favors: Travel, intelligence, communication, writing, education, medicine, travelling between the worlds, altered states of consciousness.

(Favores . Viajes, inteligencia, comunicación, escritura, educación, medicina, viaje entre los mundos, alterados estados de consciencia)

Planet: Jupiter 4 *Day of the week:* Thursday *Qlipha:* Gha'agsheblah

Demon of Jupiter:
Hismael



Demon of Thursday:
Sirchade
(conjured between 3 and 4 am)

Princes of the Goetia: Vassago, Sitri, Ipos, Gaap, Stolas, Orobas, Seere.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Blue	Tin (pewter)	Sapphire, Lapis Lazuli	Cedarwood *(Cedrus atlantica)*

Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Elephant	Eagle	Sagittarius and Pisces	Thors ᚦ

Favors: Luck, success, social status, honour, money, riches, political power.

(Favores. Suerte, éxito, status social, honor, dinero, riquezas, poder político)

Planet: Venus ♀ *Day of the week:* Friday *Qlipha:* A'arab Zaraq

Demon of Venus:
Kedemel

Demon of Friday:
Bechard
(conjured between 11 pm and midnight)

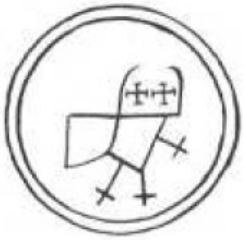
Dukes of the Goetia: Agares, Valefor, Barbatos, Gusion, Eligos, Zepar, Bathin, Sallos, Aim, Bim, Astaroth, Folcalor, Vepar, Uval, Decarabia, Crocell, Alloces, Murmur, Gamori, Naphula, Havres, Amdukias, Dantalion.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Green	Copper	Emerald, Carbuncle	Rosewood *(Aniba rosaedora)*

Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Cat	Dove *(Ravens on A'arab Zaraq)*	Libra and Taurus	Frey ᚠ

Favors: Love, sex, eroticism, pleasure, marriage (also magical marriage), battle and struggle when related to sex or love, perversion, sexual magic.

(Favores : Amor, sexo, erotismo, placer, casamiento (también casamiento mágico), batalla y forcejeo cuando se trata de sexo o amor, perversión, magia sexual)

Planet: Saturn ♄	*Day of the week:* Saturday		*Qlipha:* Satariel *(can also be related to Daath)*
Demon of Saturn: Zazel			*Demon of Saturday:* Guland
Knights of the Goetia: Furcas.			
Color: Black	*Metal:* Lead	*Stone:* Garnet	*Incense:* Myrrh *(Commiphora myrrha)*
Animal: Ibex, Tortoise	*Bird:* Raven, Vulture	*Signs of the Zodiac:* Capricorn and Aquarius	*Rune of the Gothic Qabalah:* Lagher ᛚ
Favors: Karma, punishment, old age, wisdom, death, inheritance, property, alchemy, *elixir vitae*, transmutation of metals, rebirth, black and dark magic, necromancy.			

(Favores : Karma, castigo, vieja edad, sabiduría, muerte, herencia, propiedad, alquimia, elixir vitae, transmutación de metales, renacimiento, magia negra y oscura, necromancia).

Magia goética práctica

Los rituales no son la única manera de contactar demonios. Las meditaciones goéticas son un método efectivo de conjurar esas fuerzas. Como la meditación puede incluír una vela e incienso correspondiente al planeta del demonio. Si, por ejemplo, el mago desea trabajar con magia sexual, un demonio como Sallos (numero 19) puede elegirse. Sallos es un duque y así pertenece al planeta Venus. Una profunda vela verde es puesta junto con incienso de madera de rosa. El sigil de Sallos es ubicado frente a la vela. El sigil es dibujado en papel verde oscuro, o en un color verde oscuro en papel negro. Un mago más ambicioso puede tallar el sigil en una pieza de cobre, el metal correspondiente a Venus. El nombre del demonio es usado de mantra, y el mago puede inicialmente meditar, concentrándose en la vela y luego cerrando sus ojos por un momento, visualizando el sigil. La meditación es llevada a un cierre con prender una vela blanca seguida de una meditación corta y final.

Otro método poderoso de meditación es la visualización del sigil del demonio hasta que esté quemado en la retina y luego cerrar los ojos y mirar la versión interna del símbolo. El mago dibuja el sigil en una larga pieza blanca de papel con tinta de un color opuesto. Para Sallos, será roja, porque aparecerá como verde cuando se queme en la retina.

Una fuerte fuente de luz es dirigida hacia el sigil, y el mago debe mirarla hasta que el símbolo aparezca brillando con su color . Cuando el mago ciérra sus ojos, el sigil aparecerá como una imagen interior.De manera similar a la descripta arriba, el mago puede usar el nombre del demonio como mantra.

Los ejercicios de visualización son también un buen método para contactar la fuerza representada por el demonio. La descripción del demonio en el Goetia puede servir como una base para la visualización. Asmodeus es visualizado como una figura con 3 cabezas, de las cuales la primera parece un buey, la segunda de un hombre y la tercera de un carnero, mientras que la figura tiene la cola de una serpiente. El mago visualiza cómo Asmodeus vomita llamas de fuego y cómo sus pies están palmeados como los de un ganso. Asmodeus porta una lanza y una bandera y monta sobre un dragón infernal. El mago visualiza la imagen, pero también los sonidos y olores que son asociados a ella. Las llamas probablemente olerán a sulfuro, y el dragón podría causar una gran cantidad de ruido. La visualización también puede ser en un cómodo ambiente asociado con el demonio. Quizá el mago visualice a Asmodeus y su dragón ascendiendo desde el Abismo a un desierto caliente.

Para hacer un trabajo del sueño con una fuerza demoníaca uno puede ubicar un sigil debajo de la almohada. Puede ser hecho en el metal correspondiente o ser dibujado en un papel con la tinta del color correspondiente. El cuarto debe ser llenado con el incienso correspondiente, y la piedra correspondiente al demonio puede ser unida a la cabeza usando cinta adhesiva. La iedra servirá como recordatorio al mago durante el sueño de volverse consciente en el sueño y contactar al espíritu.

Un método clásico para contactar fuerzas Goéticas es crear amuletos de sigiles específicos de demonios.Si uno desea conocimientos de ciencia e incrementar el intelecto, la fuerza de Marax tocará contactar. Marax es un presidente correspondiente a Mercurio. El amuleto puede ser construido en una mezcla de oro y plata que es iniciado ubicándolo en humo de madera de sándalo. El amuleto está mejor hecho un Miércoles, porque es el día de Mercurio. El mago también puede hacer un amuleto en el color correspondiente. El mago puede llevar el amuleto y usarlo como una fuente de inspiración y energía.

Experiencias goéticas

El impacto del Goetia y los libros clásicos de artes negras en la tradición oscura mágica no pueden ser subestimados. Numerosos magos y brujas durante los años han trabajado con esta tradición , pero aún así ha sido un área de la magia que ha sido observada con miedo y sospecha. Experiencias de magia goética pueden ser asustadizas y peligrosas para una persona que no está apropiadamente entrenada o es psíquicamente inestable. Tuve el placer de conducir muchos experimentos basados en la tradición Goética, solo y junto con otros magos. Tuve la oportunidad de guiar e instruir a la gente que ha tenido el deseo de aprender magia Qliphótica y Goética en forma teórica y práctica. Mediante este trabajo tuve la chance de oír numerosas descripciones de experiencias goéticas y algunas de esas son incluídas aquí. Quizá un libro futuro cubrirá mejor esas experiencias pasadas. El primer ejemplo viene de un hombre en sus tempranos veintes que ha sido asignado para ir al bosque a evocar a Caim.

El ritual fue conducido unos días antes del equinoccio de verano a las 5 de la mañana. Caminé bastante lejos dentro del bosque a un lugr donde no pudiera ser molestado. Mi maestro mágico me asignó para evocar al demonio número 53 de la Goetia, Caim porque he decidido convertirme en veterinario y tengo un interés por debatir asuntos de derechos de los animales. Caim es presentado como un experimentado en debate que enseña la habilidad de conocer el lenguaje de los animales. En un pequeño claro, construí una especie de círculo hecho de ramas y palos que fui colectando. Me senté por un momento y medité con los ojos abiertos para ver si podía hallar alguna posible puerta mágica. Luego de mucho, una bifurcación de ramas apareció como una puerta natural. Justo detrás de eso otra bifurcación horizontal se añadió a la anterior para hacer algo natural que apuntara hacia abajo un triángulo. En la vegetación detrás de la bifurcación fue fácil visualizar un túnel o alguna clase de camino. Para fortalecer mi estructura mágica creé un triángulo de tres ramas que ubiqué en la bifurcación. Así, tuve dos triángulos mágicos : uno que creé y otro natural.

En las ramas yo ubiqué un pedazo de papel en el cual dibujé el sigil de Caim, pero no cubrió la vegetación detrás de las ramas de ninguna forma significante. Dibujé el sigil en papel naranja porque ese color corresponde a Caim, que es presidente y pertenece a Mercurio. Por la misma razón elegí conducir el ritual un Miércoles. Volví a mi círculo y encendí el incienso y ubiqué mi varita frente a mí, apuntando hacia el sello. Me senté de piernas cruzadas y canté el nombre de Caim repetidamente.Luego de lo que se sintió como una hora un gran cansancio se apoderó de mí. Nada había ocurrido, y mis párpados se sentían de plomo. Me dormí por un corto momento, pero rápido abrí mis ojos de nuevo. Para mi sorpresa el claro ahora estaba cubierto de oscuridad. No era de noche ni siquiera el crepúsculo, pero una sombra gigante lo cubría . Aún así todo estaba mucho más claro, como si todo brillase tenue, pero aún intenso. Todos los sonidos eran como muy distintos y claros. Era como si todos los pájaros del bosque estuviesen cantando justo dentro de mi oído al mismo tiempo. Observé hacia el triángulo, y palpitaba con una luz dorada. La vegetación detrás del triángulo se comportaba extrañamente y rotaba y volvía como creando patrones caleidoscópicos. Estaba casi hipnotizado mirando el triángulo De repente, un pájaro voló; creí que era un pájaro negro en el centro de las ramas que me observaba, píando calmadamente con una canción melancólica y melodiosa. La canción era muy hermosa, y me sentí fascinado. El pico

brillaba con un hermoso color naranja, y los pájaros cantando tomaron una presencia más fuerte en mi mente. La canción era dolorosamente hermosa, y descubrí que lágrimas caían por mi rostro. Lo que pasó luego fue tan peculiar dado que me sentí tan natural cuando ocurrió : me encontré a mí mismo hablando con el pájaro. Me sentí frío cuando me di cuenta que tuve una larga conversación con el pájaro negro. Parecía entender todo lo que dijo. El canto se volvió palabras significativas. Hablamos sobre temas cotidianos, así como el clima y la comida, pero también sobre filosofía, amor, muerte y la constitución de la mente. A veces parecía como si las palabras clave dichas por el ave negra pudieran ser leídas en el suelo. Aparecían como patrones brillantes de fibras que se convertían en palabras a veces sin significado, pero por tiempos un significado que tenía una significancia urgente para mí a nivel personal. Y , tan pronto como pestañeé, la experiencia terminó. La gran sombra se había ido, y era una vez más una calurosa tarde de verano. Sonido, color y luz eran nuevamente normales, y el pájaro negro se había ido. Me quedé en el suelo un par de horas y reflexioné sobre la experiencia y deseé que el pájaro volviera. Finalmente, me rendí y fui a casa.Fue difícil para mí, pero muy tentador creer que el pájaro había sido, de hecho, Caim , que es descripto como un tordo.

Una manera básica pero igualmente poderosa de trabajar con magia Goética es usar un círculo de meditación. Los sigiles pueden ser usados en vez de esos mandalas o yantras que son comúnmente usados en yoga, y los nombres de los demonios pueden ser usados como mantras. Trabajar en un grupo requiere mucha concentración y el poder del trabajo. La desventaja es que el tiempo que uno puede apartar para trabajar puede diferir entre los participantes. Una mujer describió la siguiente experiencia :

Había como quince de nosotros en un círculo de meditación. El lugar estaba en un depósito vuelto un templo mágico. Habíamos estado discutiendo el Goetia y meditando en el espíritu que habíamos elegido de él. Elegí Purson, porque sí, y también porque pensé que sonaba fascinante que él pudiese dar información sobre la creación del mundo. Dibujamos el sigil del espíritu en un pedazo de papel y meditamos en el símbolo en la luz de una sola vela que estaba ubicada en el centro del círculo de meditación. El guía dijo que memorizásemos el sigil y apagó la luz. En completa oscuridad, la meditación continuó, y visualizamos el sigil y repetimos el nombre del demonio silenciosamente en nuestras mentes. Participé en muchos ejercicios similares con varios resultados. En algunas instancias nada en absoluto sucedió, pero era aún inspirador y relajante. Luego de un momento corto me sentí ingrávida. Tuve la sensación de estar flotando en completa oscuridad. La única cosa que podía ver era el sigil frente a mí brillando con un lustre blanco grisáceo. En los contornos del sigil un personaje fue apareciendo. Era un hombre desnudo y musculoso con la cara de un león y una corona de rey en su cabeza. Sostenía dos serpientes en sus manos y una gran serpiente se enroscaba alrededor de su cuerpo. La visión me recordó a una imagen que vi una vez en un libro. La visión correspondía totalmente a como Purson es descripto en el Goetia. La única cosa que faltaba era el oso que se supone que monta.Pero, sí vi algunas estrellas en el fondo, y luego llegué a creer que era Osa Mayor y que Purson había venido de allí. Me tomó y flotamos por el espacio. Él apuntó hacia abajo, y pude ver que estábamos volando

sobre un mar negro infinito. Una tormenta estaba comenzando. Una fuerte ráfaga de luz comenzó a brillar en un lugar específico del mar. Desde el mar, en este lugar, una isla creció y se convirtió en todo un continente. La isla era al principio rocosa y estéril , pero subsecuentemente se convirtió en verde llena de vida. Purson me bajó, y nos sentamos en una jungla prehistórica. Desafortunadamente, la experiencia terminó cuando el guía tocó una campana para concluír el ejercicio.

En el mismo encuentro,un hombre que participaba sintió que la experiencia era demasiado larga y de alguna manera dolorosa.

Elegí a Buer porque creí que sería interesante , porque Crowley lo había conjurado. También buscaba familiarii benéficos que pudieran asistirme con distintas cosas, no solo en el trabajo mágico. Luego de que la vela se extinguió, cosas comenzaron a ocurrir casi inmediatamente. El sigil de Buer comenzó a moverse como si alguien estuviera tirando de él forcejeando de distintas direcciones. Detecté el olor de un humo y no creí que fuera de nuestro incienso, dado que se sentía diferente y parecía venir de adentro de mí o de mi mente. Cuando el sello se rompió finalmente, un sonido metálico estridente se produjo. Desde el sonido pude detectar también una voz. Tuve un sentimiento de que me preguntaba quién era y qué quería, respondí y le dí mi nombre, alegando que deseaba un buen familiarii. En ese momento descubrí diminutas bolas de luz rotando alrededor de mi cabeza. Parecían pequeñas figuras saltarinas que bailaban alrededor de mi. Las vi convertirse más claras a cada minuto como si estuvieran volviéndose hacia mí. Cantaban una canción con voces muy altas conteniendo malévolas palabras sin sentido. Lucían como pequeños, enanos bailarines, y todos tenían una larga cabeza recordándome al famoso escritor sueco Jan Gillou. La experiencia comenzaba a darme dolor de cabeza, y comencé a desterrar a Buer y sus espíritus familiares saltarines. Le pedí que se fuera, y paré de visualizar el sigil. En ese momento estaba esperando que el guía terminase el ejercicio. Solo al tocar la campana la experiencia me dejó por completo.

Para aquellos que hayan alcanzado un estado más avanzado en la magia Goética , hay buenas oportunidades de tener experiencias sincronizadas. 3 magos avanzados contribuyeron con esta historia:

Éramos tres personas que habíamos viajado a un área Rauk en la isla de Gotland(Suecia) para conducir una ceremonia dedicada a Focalor, el demonio número 41 del Goetia y Vepar, que es el 42. La hora era justo antes de medianoche, y el otoño aún estaba comenzando. El aire era húmedo y frío y las olas estaban altas en el mar oscuro. Las piedras de Rauk aparecían como caracteres gigantes y sombríos que parecían envolvernos. La luz de 7 largas velas emitían largas sombras que temblaban inquietamente en el fuerte viento. Dado que Focalor y Vepar son duques , la ceremonia fue en la noche de un Viernes y aplicamos el incienso de madera de rosa en las 4 direcciones. También hicimos sus sellos en filo de cobre, y los ubicamos en la orilla. También dibujamos sus sellos en dos papeles verdes que fueron quemados en el fuego de la vela mientras visualizábamos cómo los sellos eran desplegados en el aire y cantábamos los nombres de los 2 demonios. En este

exacto momento oímos un sonido de dos pesadas alas alrededor nuestro y un ruidoso splash en el agua adelante nuestro. De acuerdo a los libros, Focalor se supone tiene grandes alas de grifo , y Vepar aparece como una sirena. Escribimos una invocación en la cual formulamos una proclamación común de nuestra voluntad, de la que esperábamos esos dos espíritus Goéticos nos ayudarían a realizar Uno de nosotros leyó el texto mientras otro tocaba la campana rítmicamente produciendo un gran sonido, mientras que el último hermano tocaba una flauta hecha de hueso. Escuchamos las alas y el splash una vez más, como un sonido distante de algo lejos en el mar, y pronto todos pudimos distinguir una caravana de barcos negros moviéndose lentamente adelante cercanas al horizonte. De los barcos no se distinguía luz, y todos estábamos convencidos de que eso no eran meros barcos del mar haciendo su negocio. Eventualmente desaparecieron de nuestra vista, y comenzamos nuestro viaje a casa. Caminamos en silencio, cada uno llevando la experiencia al sueño que nos atrapó, cuando alcanzamos nuestras casas y camas calientes. Dos de nosotros soñaron sobre el lugar del ritual y una hermosa sirena. En el sueño una forma enorme y negra de un hombre también aparecía. El tenía grandes y oscuras alas y se paró encima de una de las piedras de Rauk. Los sueños no eran exactamente similares, pero la mayoría de los aspectos eran los mismos. El tercer miembro de nuestra fiesta soñó con una hermosa mujer de ojos verdes y pelo rojo que escaló el mar hacia el lugar de la ceremonia. En su sueño ella tenía sexo con el hombre de alas en la orilla. Durante la siguiente semana nuestra meta fue alcanzada.

Aspectos eróticos no son anormales en las experiencias Qliphóticas y Goéticas. De hecho, el lado oscuro ha sido siempre conectado a la sexualidad y el erotismo, así como a un grado que la fuerza del lado oscuro puede ser descripta como ser erótico. Una maga joven compartió una experiencia en una carta, por un período que ella había estado trabajando mágicamente con el Qlipha Gha'agsheblah. Una noche se fue a la cama como lo usual , no había hecho algún trabajo mágico ese día. Pero, luego de un momento ella se encontró a sí misma despierta nuevamente. Flotaba sobre su cuerpo dormido en su forma astral. Sintió una corriente eléctrica fuerte, que la chocó como un voltio, y estaba una vez más en sus sueños, cuerpo físico.

De cualquier forma, ella aún estaba consciente. Primero sintió pánico dado que ella había tenido la experiencia de estar bloqueada dentro de su cuerpo durmiendo. Trató de despertar su cuerpo sin éxito. Dado que había experimentado estados similares antes pudo controlar el pánico. Estaba en su espalda, que es común en la llegada de estos estados. Notó que debió haberse removido sus ropas de dormir,porque estaba completamente desnuda. Sus ojos estaban cerrados, y podía ver su habitación completamente vivida, pero parecía más orgánica y viva que nunca. Los contrastes entre luz y sombra eran más fuertes y parecía como si las sombras se movieran. Si hubiera despertado quizá hubiera gritado y dejado el cuarto dado que una forma enorme, negra y alada de un hombre podía ser vista en la esquina del cuarto. En vez, ella se sintió muy en calma y excitada. Miró su rostro y vió que era el de un leopardo. Él estaba completamente quieto y solo se movió cuando ella lo saludó. Sintió una muy fuerte atracción sexual hacia el espíritu, y una excitación erótica la llenó de una manera nueva y revolucionaria, más allá que cualquier cosa que pudiera sentir en su cuerpo físico. El espíritu se movió hacia ella, no caminando sino flotando por el aire.

De repente , él estaba sobre ella. Su cuerpo era de hielo, frío y etéreo pero aún eléctrico,y se sintió más concreto que el cuerpo físico. Pudo sentir su frío y no físico falo penetrándola, y ella comenzó a pensar en las historias sobre los coitos de las brujas con el Demonio en el Sabbath. Se sintió caer en el universo, como en una montaña rusa. El sentimiento fue doloroso, pero también llenado con lujuria y sobrepasando cualquier experiencia física que pudo haber sentido. Se preguntó si el espíritu podía ser Astaroth, el señor de Gha'gsheblah , pero la visión de la forma alada corresponde a Sitri, el demonio número 12 Goético, asociado con el sexo y amor y el Qlipha Gha'agsheblah.

Epílogo

La magia goética tiene un rol obvio en la magia Qliphótica. La Qabalah está basada en doctrinas antiguas alrededor de las fundanciones matemática-geom´tricas del universo. Fue desarrollada dentro del misticismo Judío, pero puede ser remontada a las ideas Platónicas y Pitagóricas, que también pueden ser remontadas a épocas anteriores. Ciertas ideas apuntan a la posibilidad de raíces Sumerias y Babilonias, otros claman que fue desarrollada en Egipto y algunos incluso que pueden ser halladas en la mítica Atlantis. La Qabalah es un lenguaje matemático y místico para los procesos espirituales de entendimiento, pero es una forma de matemática similar a la música y las diferentes esferas Qabalisticas son asociadas con los tonos de una octava. Pensamientos Qabalísticos dan surgimiento en muchos lugares del mundo. El Sánscrito tiene un rol en el misticismo de la Indiaa que es reminiscente del Hebreo en la Qabalah o las Runas en la Qabalah Gótica.

La Qabalah previene al adepto del lado oscuro,también describe el camino oscuro de la iniciación para quellos que son capaces de leer entre líneas. Dios usa las fuerzas oscuras para crear al hombre y puede convertirse en dios si es asistido por la fuerza del lado oscuro. La Qabalah explica que en el principio estaba Ain, el estado eterno que solo puede ser explicado por lo que no es. Ain denota negación. Ain es el ilimitado y atemporal sin circunferencia, luz y oscuridad en uno, consciencia e inconsciencia al mismo tiempo. Entre Ain una voluntad de ser consciente de sí mismo surgió, pero nada existía fuera de Ain, nada que Ain pudiera reflejar en sí mismo. Un aspecto de Ain quería crear un mundo en el cual se viera. Esta forma de Ain es llamada "la luz reflexiva" o she-yesh bo mahshavah, y pertenece al "lado nocturno". El otro lado de Ain quería permanecer así y era opuesta al plan de crear el mundo. Esta forma de Ain es llamada "la luz irreflexiva " o she-ein bo mahshavah, y pertenece al "lado izquierdo".La luz justa se separa en sí misma de la luz izquierda y abre un abismo en sí misma. Este proceso es llamado Zimzum, y es en este vórtice donde la luz derecha crea el universo mediante un número de emanaciones, que son llamadas "las emanaciones derechas".

La luz derecha se manifiesta por estructuras matemáticas/geométricas de los Sephiroth que son la fundación del mundo creado. La luz derecha es percibida como la única luz para aquello creado por la luz derecha, y lo llaman Dios.

Como una sombra de las emanaciones de la luz derecha una AntiCreación surge de la luz izquierda. Esos antimundos son creados por "emanaciones de izquierda" y son llamados los Qlipoth y "el otro lado": Sitra Ahra. Se oponen al plan de la luz derecha dando individualidad a los habitantes de la Creación. Cuando las partes de la Creación ganan consciencia la luz derecha es prevenida de verse a sí misma solamente en su creación. El espejo es roto en muchas partes. Así, la Qabalah explica que la naturaleza del mal es la separación y la demarcación. La luz derecha crea separándose de la luz izquierda y de su Creación (este Dios no es panteístico sino un Dios monoteísta separado) . Durante la Creación, Dios separa el Cielo y la Tierra, luz y oscuridad (que es ilustrada en el Génesis). Cuando las partes de la Creación se tornan conscientes pueden separarse de su creador y comenzar actos individuales de Creación. Esto modifica el plan original de Dios. Cuando las partes de la Creación son conscientes de que están separadas de Dios tienen la posibilidad de convertirse en dios. Aquellos que son inconscientes llaman a la luz izquierda oscuridad, y la asocian con la serpiente en el Jardín del Edén o el gran dragón rojo del Apocalípsis. Esos son dos árboles en el Jardín del Edén. El Árbol de la Vida pertenece a la luz derecha y consta de 10 Sephiras, colectivamente conocidas como Sephiroth. Se halla en el est. El árbol de la luz izquierda es el Árbol del Conocimiento y consta de 10 Qliphas, colectivamente conocidas como QLiphoth. Se halla en el norte. La Qabalah describe como la luz izquierda brilla desde el norte. La luz en el norte es la luz de Lucifer, y el hombre toma parte de él comiendo sus frutas .

La luz izquierda ha sido activa mediante el orgullo,sexualidad, y la sed de conocimiento. Esos factores crearon el deseo del hombre de alcanzar la independencia en relación al Universo. Los cuentos sobre la Caída de los ángeles y la Caída en el Jardín del Edén describen esto, así como el personaje de los demonios que el mago, en un espíritu Faústico conjura. Dios le da al hombre la "ley" de mantener dentro de las franjas de la Creación.

La luz izquierda rompe la ley y da al hombre la oportunidad de decidir qué es bien y qué mal. La luz izquierda enseña al hombre la existencia en relación a Dios, similar al niño en relación con sus padres. Solo cuando el hombre ha comido las frutas del conocimiento, que ella recibe de la serpiente, su sexualidad despierta. La fuerza sexual puede ahora ser usada para reproducción, pero también para autodeificación. La luz izquierda enseña al hombre a convertirse en dios,y ciertos Qabalistas dicen que la luz izquierda contribuye en hacer a Dios realmente consciente de sí.

El conocimiento es una daga de doble filo y un filo es vida y otro muerte. Si, como los antiguos Qabalistas, decidimos hablar sobre Dios, o si elegimos alguna otra religión y llamamos a nuestro Dios de otras maneras, o si preferimos hablar de Vida y Universo , sin importar pararse ante los Misterios Oscuros. Cuando nos paramos ante el espejo oscuro de la Muerte nuestras percepciones desaparecen, en una curiosidad Faústica. La oscuridad es un reflejo de lo que está oculto dentro de nosotros. Observando dentro del Abismo, nuestra alma se revelará en su desnudez y como algo que causará gritos y risa. Cuando las risas y los gritos desaparezcan, descubriremos que la iluminación más radical y la luz más fuerte puede ser hallada en los rincones más oscuros…